

International Game Magazine

Aprobat R.A.P.R.  
Nr. 103/DC/026/1998  
Valabil - 1998 -

LEVEL

# LEVEL

Nr. 11 August 1998

18.000 lei



- războiul melanjului reîncepe

## Sim City 3000

- seria Sim continuă

## Might & Magic VI

- quest și acțiune la superlativ

## Mortal Kombat 4

- noua dimensiune a luptelor

Cyberstorm 2 • Final Fantasy 7 • Gex Enter the Gecko • Grim Fandango  
• Heart of Darkness • House of the Dead • Knights & Merchants  
• Larry's Casino • Sensible Soccer '98 • Starcraft • SWAT 2  
• Warlords 3: Darklords Rising • World League Soccer '98 • Xenocracy





**Switch on Success**

**ifabo**  
B U C H A R E S T

International Trade Fair  
for Computers  
Software  
Telecommunications  
Electronics and  
Office Organisation

**Fifth Edition**

**September 29 - October 3, 1998**

**BUCHAREST - ROMANIA**



**ORGANIZER:**

**EXPORT  
CONSULT**

**VIENNA - BUCHAREST**

Tel: 01-3304549, 3304554

Fax: 01-3304664

*developed by*





**General Manager:**

Dan Bădescu

**Product manager:**Florian Răileanu  
(Mr. President)**Secretariat de redacție:**

Cătălina Lazăr

**Redactori:**Mihail Stegaru  
(Mike),  
Claudiu Levente  
(Claude)  
Sergiu Zichil  
(Sergio)**Managing Editor:**

Daniel Dănilă

**Grafică și DTP:**

Sorin Gruia

**Label CD:**

Adrian Popa

**Marketing și publicitate:**Krisztina Brassai  
Zsolt Bodola  
Cătălin Radu Sterea**Contabilitate:**Maria Parge  
Eva Szaszka**Distribuție:**Ioana Bădescu  
Bogdan Bart  
Leonte Mărginean**Adresa redacției:**B-dul Victoriei Nr.12  
Et. 1 - 2200 Brașov**Adresa pentru  
corespondență:**O.P. 13, C.P. 4,  
2200 Brașov  
Tel./Fax: 068/150886,  
068/153108**E-mail:** level@chip.ro**Pregătire Filme:**

Artur REPRO LTD, Ungaria

**Montaj și tipar:**Veszpremi Nyomda RT,  
UngariaLEVEL este membru fondator  
al Biroului Român de Audit al  
Tirajelor (BRAT).

## Comunicarea – baza relațiilor interumane

Nu de mult am fost la țară și am asistat la un fenomen banal în aparență. Bunica mea vorbea cu o vecină. Nimic extraordinar numai că ele erau despărțite de... o vale. Vă dați seama, aceasta a fost practic prima formă de comunicare folosită la distanță. Imaginați-vă ce drum lung s-a parcurs de acolo până la celularele de azi sau la Internet. După cum ne-au învățat la școală, omul este o ființă socială, în consecință a fost nevoit să-și dezvolte un sistem de comunicare eficient. Însă nu s-a mulțumit să poată comunica doar cu cei din apropiere, el dorea să vorbească cu oricine și oriunde s-ar afla. Și atunci ce și-a zis omul? Posibilitățile mele de ființă sunt limitate, de ce n-aș încerca să le prelungesc cu ceva? Și s-a pus pe treabă. La început mai timid, apoi din ce în ce mai convins că se poate. Rezultatele n-au întârziat să apară. A fost la început telegraful. Un adevărat delir, visul fusese atins. Dar o nouă provocare s-a ivit la orizont. Dacă am reușit să transmitem cuvintele, oare nu se poate să transmitem și vocea? Un savant, pe nume Graham Bell, a acceptat provocarea și după ani de cercetări și muncă asiduă a inventat ... telefonul. Acesta a fost începutul erei comunicațiilor. Din acest moment, dezvoltarea omenirii a luat un avânt deosebit, accesul rapid la informație fiind esențial. În numai un secol s-au realizat atât de multe, de la telefonul lui G. Bell la celularul Alcatel, de la telegraf la Internet. Cum a fost posibil? Simplu. Ca în majoritatea lucrurilor pe care le facem, ceea ce ne împinge din spate este nevoia. Absolut orice activitate se bazează pe informație: afacerile, industria, comerțul și chiar distracția. Și ce altceva poate acoperi mai bine toate aceste domenii decât Internetul. Acum câteva decenii niște băieți mai trăzniți s-au hotărât să-și conecteze calculatoarele. Deși toată lumea i-a considerat un pic nebuni, ei au pus bazele celei mai mari bănci de date și informații din lume. La început doar în USA, apoi rețeaua s-a extins în toată lumea. Avantajele acesteia au început să fie apreciate de toți. În ultimii ani, deși foarte timid, Internetul a pătruns și în România. De ce timid? În primul rând datorită problemei de care nu reușim deloc să scăpăm, lipsa banilor. Fiind o rețea mondială, prețul de acces este identic cu cel din alte țări. Ceea ce pentru un utilizator din Occident este mărunțiș, pentru utilizatorul român este un efort financiar deosebit, la momentul actual doar firmele permițându-și conectarea. Să sperăm că prețurile din ce în ce mai accesibile ale calculatoarelor, ca și sistemele de vânzare în rate destul de avantajoase, vor atrage tot mai mulți români. Iar de la cumpărarea unui PC și până la conectarea la „rețeaua rețelilor” mai este doar un pas. Totul depinde acum de providerii de Internet, poate vor realiza că, scăzând prețul de conectare, profitul va fi mai mare. Până atunci însă nu ne rămâne decât să visăm la Internet.

*Claude*



# TOP TEN

Un top al jocurilor este ceva desoebit de important atât pentru noi cât și pentru cititori. De ce? Pentru că prin intermediul topului noi aflăm ce jocuri sunt îndrăgite de voi și apoi căutăm să vă dăm informațiile cele mai interesante pentru voi.

În această lună am primit o groază de taloane, realizarea topului luându-ne aproximativ o săptămână. Da nu-i bai, suntem bucuroși de audiență! Așadar, dragi gameri puneți mâna pe un creion și completați talonul de mai jos nu înainte să aruncați o privire asupra jocurilor aflate luna aceasta în top.

## TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

## And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziția	Titlu	Producător	Tendința
1.	Quake2	ID Software	↔
2.	Age of Empires	Ensemble	→
3.	Starcraft	Blizzard	↔
4.	Dark Reign	Auran	→
5.	Tomb Raider II	Eidos	↔
6.	FIFA RTWC 98	EA Sports	→
7.	Total Annihilation	Cavedog	→
8.	Red Alert	Westwood	→
9.	World Cup '98	EA	→
10.	Need For Speed II	EA	↔

# Who is the winner?



**Prunescu Remus,  
Str. Iazului Nr. 15 Bl. 26 Ap. 9  
2400 Sibiu**

Așa cum deja v-ați obișnuit, în fiecare număr al revistei LEVEL va exista câte un câștigător al unui premiu. Premiile constau în special din produse prezentate în cadrul unor articole.

De data aceasta premiul concursului a fost o placă video oferită de firma MultiNet din Baia Mare, căreia îi mulțumim pe această cale. Video Highway Xtreme a fost prezentată în numărul 9 al revistei. Totodată mulțumim cititorilor care ne-au scris și care ne-au trimis taloanele de concurs. În numărul viitor vom extrage fericitul câștigător a trei enciclopedii prezentate în numărul 10 al revistei. Aceste softuri ne-au fost puse la dispoziție de firma Monosit Impex SRL. Le urăm succes tuturor concurenților și nu uitați: Jump To The Next LEVEL!



## News

**Proaspete, calde, gata să fie devorate.... 8**

## In Development

**Rayman 2 ..... 12**

V-au plăcut șotiile micuțului Rayman? Iată că băieții de la Ubi Soft vă pregătesc o nouă serie de aventuri.

## Preview

**The Operational Art Of War ..... 14**



Soldați, tancuri, armament, un ciudat amalgam de carne și oțel pe care trebuie să-l îndrepti către victorie în noul joc turn-based strategy lansat de Norm Kroger.

**Mortal Kombat ..... 16**

Băieții din Outworld se întorc. Rezultatul? Noi casteli, noi fatalități și mult, mult sânge. Totul într-o grafică 3D de excepție

**Sim City 3000 ..... 18**

Seria Sim City continuă. De data aceasta având o grafică mult mai bună și în plus au fost introduse o mulțime de noi facilități.



**Dune 2000 ..... 20**

Arakis. O planetă cu o istorie zbuciumată nu reușește încă să-și găsească liniștea. Nisipul său este din nou îmbibat cu sânge și depinde doar de voi ca aceste confruntări să ia sfârșit o dată pentru totdeauna.

**Mech Commander ..... 24**

Anul 2000 și ceva... Soarele strălucește puternic... Căldura este insuportabilă... Simți cum asfaltul cedează sub pașii săi... Sub carcasa încinsă de soare, transpiră cu mâinile încordate pe manete, aștept-tând plin de nerăbdare ordinul de atac venit de la ...TINE. Un RTS în care conduci o mână de soldați mecanizați în misiuni de comando. Ai grijă de ei!



## Review

**Pod ..... 27**

Scrâșnete de roți, fum, praf, zumzet de motoare, viteză amețitoare... Pe scurt, un nou simulator auto în care premiul cel mare este însăși supraviețuirea.

**F1 Racing ..... 28**

Ubi Soft ne trimite în lumea selectă a Formulei 1. Un întreg Grand Prix week-end îți stă la dispoziție ca să te pregătești pentru marea cursă. Se aprind luminile roșii... Mai sunt doar 5 secunde... 4... 3... 2... 1... Și totul de acum încolo depinde doar de tine... și de bolidul tău.

**World Football 98 ..... 30**

După atâta fotbal pe pâine de la Campionatul Mondial, iată acum desertul... tot fotbal. Shearer, Zidane, Ronaldo de-abia așteaptă să-și pună talentul în slujba ta. Nu-i dezamăgi!

**Rayman Gold ..... 32**

Unul dintre cele mai reușite jocuri arcade de abia așteaptă să fie devorat de fânatici!

**Might And Magic VI ..... 34**

O mulțime de catacombe pline cu monstruleți te așteaptă să le dezlegi misterele. Pune mâna pe sabie și pe cartea cu magii și înfruntă provocarea dacă vrei să salvezi Enroth-ul. Un joc ce aparține unui gen ce pare pe cale de dispariție – RPG.

**Comanche Gold ..... 36**

Un simulator de elicopter cu o grafică care folosește din plin tehnologia Voxel. O mulțime de misiuni, o grămadă de inamici... ce mai, tot tacâmul.

**Interstate '76 ..... 38**

În anii '70 America cunoaște o poveste destul de tristă! Noroc că există cineva ca tine care mai face ceva ordine pe autostrăzi.

## Cheats

**Cheat Codes ..... 40**

O mulțime de jocuri devin la un moment dat de nejuat. Soluția: aruncați o privire printre codurile prezentate în acest număr. Poate veți găsi ceva folositor.

## Console

**WCW Vs NWO World Tour ..... 42**

Wrestlingul a devenit între timp în America unul din cele mai populare sporturi. De ce n-ar exista atunci și jocuri care să simuleze spectaculoasele lupte?

## Multimedia

**1,2,3 ..... 44**

Să învățăm a cânta sau cu alte cuvinte să avem... a lot of fun!

## Quick

**Jocuri 3D la maxim ..... 46**

În acest articol puteți citi ce poate face o placă 3D pentru gameri.

## Mail

**Întrebările cititorilor ..... 49**



## Cyberstorm 2

Un joc strategic turn-based deosebit și un joc real-time bunicel cu ceva inovații – cam asta e definiția lui Cyberstorm 2. După cum probabil ați observat este mai bine să alegeți din meniu opțiunea turn-based.

## Final Fantasy 7

Noul demo de FFVII conține doar o serie de lupte. Și nu necesită placă 3Dfx, ca demo-ul precedent.

## Gex Enter the Gecko

Salvează lumea televiziunii și distruge-l pe diabolicul Rex. Cam asta e tot ce trebuie să faci dacă dispui de o placă 3Dfx! În rest e destul de drăguț jocul, mai ales pentru copii.

## Grim Fandango

Iată ceva adevărat! Un demo exclusiv al unei aventuri realizate de programatorii jocului Full Throttle. Tu ești Manuel Calavera, agent al Departamentului Morții, și te afli într-o mare încurcătură – splendid.

## Heart of Darkness

Acest joc s-a aflat în dezvoltare peste patru ani, așa că să nu vă suprinică grafica VGA. Cu toate acestea Heart of Darkness este cu mult mai reușit decât multe alte jocuri platformă.

## House of the Dead

Un joc de acțiune gen Virtua Cop, dar de data asta nu tragi în teroriști ci în zombii. Nu-i chiar așa de înspăimântător cum sună!

## Knights & Merchants

Foarte ușor de descris: Knights & Merchants este o copie a lui Settler 2 cu o grafică reușită și cu lupte care se dau în genul lui Dark Omen. Settler 3 va fi totuși cu mult mai bun decât acesta.

## Larry's Casino

Nu este încă sigur dacă va mai exista vreo nouă aventură cu Larry, dar nu vă faceți griji - zilele lui nu s-au terminat încă. Acum avem ocazia de a vizita cazinoul acestuia.

## Sensible Soccer '98

Legendarul simulator de fotbal de la Sensible Software s-a reîntors și în plus se poate juca la fel de simplu ca la început. Așa că puneți mâna pe taste și dați cu mingea unde nimeriți.

## Starcraft

În sfârșit vă putem prezenta unul din cele mai reușite strategii real-time ale momentului. Demo-ul conține trei misiuni noi care nu există în versiunea full.

## SWAT 2

Din păcate un joc strategic de acțiune mai puțin reușit, care simulează viața de zi cu zi a unităților speciale SWAT.

## Warlords 3: Darklords Rising

V-a plăcut Warlords 3: Reign of Heroes și vreți ceva mai mult? Here it is! Campanii noi, magii, eroi, unități etc.

## World League Soccer '98

Olympic Soccer nu a fost un simulator de fotbal reușit, însă noul joc de la aceeași companie este super!

## Xenocracy

Lupte care se petrec în spațiu, un pic de R&D... adică puțină sare și piper la un subiect captivant! Și tu ești agent al Planetelor Unite, așa că trebuie să te comporți ca atare și dai dovadă de sânge de killer.



## Hotshots Beneath

Aventură 3<sup>rd</sup> person de la creatorii jocurilor Journeyman Project. Grafica e superbă, povestea interesantă vorbește despre călătoriile spre centrul Pământului, o jucabilitate mare, o serie de dialoguri... Tot ce ai nevoie pentru niște nopți plăcute.

## Conflict of Nations

Primul joc de la Sega conceput numai pentru PC! Dezvoltat de NMS, realizatorii jocului Piball Tilt, însă de data asta avem de-a face cu un joc strategic real-time. Nu este o clonă C&C, ci mai degrabă o acțiune interesantă în care există destul de mult umor.

## Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper continuă de data aceasta cu o versiune mult mai bine realizată, în care există mult mai multe facilități. Pe lângă unități noi vor exista noi încăperi și magii, iar în plus se va face upgrade și la jocul în rețea.

## Heretic 2

Follow up al jocului reușitului joc gen doom. Va semăna cu Tomb Raider! Deci pe lângă faptul că trebuie să fugi și să sări, mai trebuie să și înoți și să te cațeri. Apoi va trebui să lupti folosind o grămadă de magii.

## Heroes of M&M 3

O grămadă de noi facilități, o grafică ieșită din comun, hărți mari și câmpuri de luptă imense. Noi genuri de orașe, noi eroi, creaturi, magii, artefacturi, campanii, un editor de misiuni... Really cool!

## MechWarrior 3

A treia versiune a acestui joc a început să meargă pe urmele jocurilor StarSiege și Heavy Gear 2.

## Need For Speed 3

Nu numai un follow up! NFS3 promite să fie cel mai reușit simulator al acestui an, existând peste 8 track-uri, oponenți inteligenți, polițai, diverse condiții meteo și o grafică desăvârșită.



## Prax War

Primul shooter first person de la EA ar putea fi cel mai reușit. Un engine deosebit, dezvoltat de oamenii care au lucrat la 3D Realms, utilizează mai multe poligoane decât orice alt joc de acțiune. Apoi mai există o grămadă de inovații. Can't wait!

## Redguard

Redguard nu este altceva decât un joc de acțiune care va apărea în jurul Crăciunului. Deocamdată arată destul de bine, existând povești interesante, o mulțime de lupte... Să-l așteptăm de Moș Crăciun!

## SHOGO

Monolith a cumpărat de curând de la Microsoft drepturile pentru acest joc, redenumindu-l și de atunci lucrează într-una la acest produs de acțiune 3D.

## Starship Troopers

Joc de acțiune bazat pe nuvela cu același nume. Va fi un joc mech, cu abilități care vor permite unităților să zboare. Vei dispune de numeroase arme care stau pregătite pentru a trage în orice insectă nenorocită!

## XCOM Alliance

Al cincilea joc X-Com va fi din nou diferit. După trei jocuri de acțiune și un space combat, de data acesta veți înfrunta inamicii în first person. Jocul va utiliza engine-ul de la Unreal. Lumea X-Com va fi cam la fel, existând R&D și o grămadă de sectoizi care abia așteaptă să fie uciși.

## Updates

Seven Kingdoms Ancient Adversaries  
Descent: Freespace v1.02

Diablo v1.05  
Incubation TWM v1.52  
Jedi Knight v1.01  
Might and Magic VI v1.01  
Motorhead v1.4  
Rebellion v1.01  
Sensible Soccer '98  
TA: Core Contingency  
Tex Murphy: Overseer v1.02

## Desktop themes

## Final Fantasy VII

Temă bazată pe deja popularul Final Fantasy VII.

## Duke Nukem 3D

Duke Nukem pe desktop cu o grămadă de fraze cool.

## Yoda Stories

Temă bazată pe Yoda Stories, adică stil StarWars.

## Shareware

Computer Diet Analyzer  
CopyPaste  
Card File '98  
Cute X Doll  
CZConv  
Desert Design screensaver  
DeskLock97  
Desk Pad 98  
DiaLog  
Diamond Scheduler  
DLL Show





## FLASH NEWS

### Jocurile se vând bine

Producătorul de jocuri pe calculator Eidos, faimos pentru seria sa Tomb Raider, a declarat că vânzările sale continuă să se mențină la un nivel ridicat și ia în considerare un număr de posibile achiziții.

### Corel reduce deficitul

Producătorul de software canadian Corel a raportat pierderi mai mici decât cele estimate pentru al doilea trimestru financiar. Oricum, compania a relevat că trebuie să-și reducă în continuare costurile de producție.

### O aniversare

Cu ocazia aniversării a 50 de ani de la crearea sa, în Manchester a fost reconstituit primul calculator de uz general, numit Baby. Mașina, făcută în mare parte din componente electronice luate dintr-un avion de vânătoare Spitfire, cântărește 1 tonă.

### Jocuri de noroc

Un raport al Datamonitor estimează că jocurile de noroc prin intermediul serviciilor online vor atinge o valoare de 10 miliarde USD în următorii 5 ani. Pentru cei care au bani!

### Office 2000 în preview

În această lună Microsoft va face o demonstrație a viitoarei sale suite Office 2000 care va include noi facilități pentru colaborare și web.

## Blue Ice Psygnosis

O aventură interesantă în care imaginația ține loc de foame și de sete. Noul produs de la Psygnosis dispune de o grafică care are aproape o calitate fotografică. După cum spun producătorii, Blue Ice este unic atât în concept cât și în stil. Fiind un joc de aventură care se adresează unor utilizatori ceva mai non-tradiționali, Blue Ice ascunde cele mai interesante surprize.



### THQ la E3

La cea mai recentă expoziție E3, THQ a prezentat planurile jocurilor ce vor apărea. Primul ar fi Dead Unity, un joc de acțiune SF la persoana a treia, programat pentru octombrie, și care are peste 500 de de decoruri pre-renderizate și luptă în real-time. Seamănă cu jocuri ca Dark Earth și BioForge și în plus, va avea un suport pentru 3D.

Un alt joc de acțiune SF este SpeedTribes. Amintiți-vă de Forsaken, puneți-l undeva în aer liber și la persoana a treia și o să vedeți cam cum o să arate jocul, care trebuie să apară în această toamnă.



Adânc, în fiecare din noi există puterea prin care putem privi dincolo de suprafața realității. Să plutești în propriile vise. Să privești în spatele a ceea ce pare frumos și neinteresant. Sufletul nu cunoaște limite.



Ceva mai de pe pământ ar fi noul Bass Masters Classic: Tournament Edition plănuie pentru august. Acest joc poartă sigla de primul și unicul joc de pescuit pentru PC, va avea și suport pentru 3D, force feedback și conectare la Internet. Tot la jocurile sportive se înscrie și Brunswick Circuit Pro Bowling ce oferă suport multiplayer de până la 32 jucători. Seamănă cu Europress' Rally Championship ce a fost lansat mai demult de Virgin. Jocul arată destul de bine chiar și fără suport 3D.

Una dintre cele mai tari noutăți este lansarea jocului WCW Nitro. Vă vor sta la dispoziție 60 de luptători din WCW și NWO, personaje ascunse, suport multiplayer și four-player action. Din nefericire, nu s-a precizat nimic despre un suport 3D deși jocul este ...3D. Merită să așteptăm jocul ținând cont de ceea ce se promite.



Cam acestea ar fi spusele producătorilor. Cu alte cuvinte este o invitație destul de frumos formulată prin care gamerii sunt chemați să participe la o aventură încălțată și interesantă.

## Novastorm Psygnosis

You're the last line of defense... Anul 2129. Sistemul Bator. O rețea de computere cunoscută sub numele de Data Grid a declanșat un război împotriva federației. Într-un



ultim efort disperat de a salva umanitatea, unitatea experimentală de luptă Scavenger 4 a fost lansată. Misiunea sa: să găsească și să distrugă centrul de control al Data Grid. Ia controlul și pilotează super-sonicul Scavenger 4 într-o misiune pe muchie de cuțit. Distruge tot ceea ce-ți stă în cale pentru a ajunge la centrul de control și a-i distrage linia defensivă. Ai de traversat patru planete ostile diferite pentru a reuși. Vei avea nevoie de reflexe rapide ca viteza luminii și de nervi de oțel pentru a rezista acțiunii din Novastorm. Acest joc reprezintă o nouă generație făcând un pas înainte față de Microcosm și Rebel Assault.



## Drakan Psygnosis

O lume a dinozaurilor vi se deschide prin intermediul monitoarelor și celor de la Psygnosis. Drakan este un adventure/action la persoana a treia. Personajele principale sunt ...dragoni. O frumoasă eroină și 14 nivele de parcurs prin 5 lumi diferite. Lupta se dă împotriva vrăjitorului rău Kulrik. Rynn, eroina, și Arokh, dragonul, vor constitui o echipă în luptă, zbor și explorare. Drakan suportă 8 jucători în multi-

player. Jocul oferă o grafică superbă și o poveste pe cîste jucătorilor. Scene de zbor, de luptă etc. 50 de arme vă sunt la dispoziție, 7 magii și armele albe deja clasice. Jocul e programat pentru începutul anului 1999. Când va fi terminat, se pare că va necesita un P166 cu 3D dar se recomandă din

toată inima un PII 233 cu 32 MB RAM și o placă Voodoo. Se pare că Lara are o concurentă!



## Pro 18 Psygnosis

Pentru luna noiembrie Psygnosis a anunțat seria de simulatoare golf Pro 18. Pentru început va fi lansat jocul Pro 18: World Tour Golf, acesta urmând a fi disponibil pentru Playstation și PC. Aici se vor regăsi personaje de renume din lumea golfului, precum Tom Lehman, Colin Montgomerie, Mark O'Meara, Dottie Pepper și Laura Davies. În plus, vor exista circuite ca Royal County Down în Irlanda de Nord; The Lost City Golf Course din Sun City, Africa de Sud; Coeur D'Alene Resort și Golf Course din Idaho. Așadar, jocul vine cu un arsenal destul de bine pus la punct. Psygnosis a promis că fiecare teren va fi refăcut aproape la milimetru, astfel încât jocul să atingă un grad de realitate cât mai ridicat. Nu vor lipsi nici opțiunile de setare a condițiilor meteo, vor exista diverse efecte speciale și, pentru ca totul să fie mai interesant pentru acest prim joc din seria Pro 18, va fi dezvoltat un engine complet nou, care promite să fie unul din cele mai reușite. Nu vor lipsi nici glasurele unor comentatori precum Peter Alliss, unul din cei mai renumiți crainici. Can't wait!

## Superbike World Championship Virgin Interactive

Adrenalină? Unde, ce, cum? Virgin Interactive a anunțat pentru sfârșitul acestui

an un simulator de curse de motociclete. Bineînțeles, în Superbike World Championship vor fi incluse o serie de circuite care există în realitate, acestea urmând să fie refăcute aproape la milimetru.

În plus, producătorul a promis o mulțime de noi facilități, astfel încât jocul va fi probabil unul din cele mai apropiate de realitate. Versiunea finală va oferi suport multiplayer pentru 30 de utilizatori.



## Majesty: Empires of the Darklands Ripcord Games

Dezvoltat de Cyberlore Studios (WarCraft II: Beyond the Dark Portal Expansion și Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty), Majesty: Empires of the Darklands pare să combine în mod fericit role-playing-ul și aventura cu Sim City/Caesar. Ca rege trebuie să pui bazele unui oraș (imaginația jucând aici cel mai important rol), astfel încât să dispui la un moment dat de suficientă putere economică pentru a-ți face o armată pe cîste. Mai apoi, ca orice rege care se respectă, trebuie să

pornești la război și să cucerești pământurile dușmanului. În plus, pentru a spori jucabilitatea, producătorii vor realiza un engine care va genera aleator fiecare scenariu. Astfel, șansa ca un scenariu să se repete este practic nulă. Toată grafica va fi 3D (primele imagini dovedind că aceasta este destul de reușită), iar în plus va exista și mult așteptata opțiune multiplayer. Nu se știe data de lansare.



# FLASH NEWS

## Copiii erei digitale

Într-un studiu recent, compania Jupiter Communications estimează că numărul adolescenților (între 13 și 18 ani) care navighează în Internet va crește de la 4,5 milioane în prezent la 11 milioane în 2002, iar cel al copiilor (sub 12 ani) va exploda de la 3 milioane la 20 de milioane în aceeași perioadă. Studiul a arătat, de asemenea, că 68% dintre părinți sunt preocupați de modul cum utilizează copiii Internet-ul și că 25% dintre aceștia ar fi dispuși să plătească pentru servicii de restricționare a accesului copiilor la site-urile indezirabile. Conform studiului, băieții navighează pentru a găsi jocuri și site-uri cu conținut sportiv, iar fetele pentru e-mail și dialoguri online (instant messaging).

## Regina pirateriei

Pierderile provocate industriei americane de soft de către pirateria din China s-au dublat în cursul ultimului an ajungând la 1,4 miliarde USD. Doar pirateria din SUA o depășește pe cea din China, conform declarațiilor reprezentanților industriei soft americane.

## Lupta s-a sfârșit?

Netscape a anunțat că va renunța la strategia de până acum „toate produsele pentru toate piețele” și implicit la războiul browserelor împotriva Microsoft. Compania se va concentra pe dezvoltarea economiei de rețea (net economy) în care afacerile tradiționale creează noi oportunități.



## FLASH NEWS

### Declinul cipurilor continuă

Asociația producătorilor de semiconductoare a prezentat cifre care indică declinul continuu al acestei piețe. În aprilie, prețurile au continuat să scadă și totuși vânzările au scăzut cu 6,8%.

### Intel reduce prețurile

Odată cu introducerea unui procesor Celeron mai rapid (pentru PC-urile sub 1200 USD), Intel va reduce prețul procesoarelor Pentium II cu 12 până la 20%.

### Samsung este în frunte

Grupul corean Samsung a anunțat că a terminat dezvoltarea unei tehnologii pentru realizarea unor memorii de 4 GB. Anunțul plasează firma coreană într-o poziție de frunte în cursa pentru dezvoltarea tehnologiilor viitorului mileniu.

### Cipuri din germaniu

IBM a început producția pe scară largă a cipurilor pe bază de germaniu care, conform previziunilor, vor aduce o îmbunătățire dramatică în ce privește prețul, performanța și portabilitatea telefoanelor celulare și a altor dispozitive de comunicare. Alte aplicații potențiale includ dispozitive de recepție prin satelit, dispozitive portabile pentru conectare wireless la Internet și așa numitele „soft radio” – un fel de telefoane celulare care pot fi programate să se adapteze automat formatului și frecvențelor sistemului local de telefonie celulară.

### DocuPrint XJ6C Xerox vs. HP

Xerox a dezvoltat o nouă linie de imprimante inkjet, destinate să concureze direct cu produsele de la Hewlett-Packard, care deține în prezent mai mult de jumătate din piața americană. Noua imprimantă color va costa circa 200 USD (în SUA) și va tipări la o viteză de 2,5 pagini pe minut color sau 5 pagini pe minut alb-negru. Rezoluția este de 600x600 pe hârtie normală și 1200x600 pe hârtie specială.



Xerox DocuPrint XJ6C, 2,5 pagini /min. color la 600x600 dpi

### O nouă eră Tranzistorul cuantic

Oamenii de știință de la Sandia National Labs din California au construit primul tranzistor care funcționează pe baza principiilor mecanicii cuantice. Acesta funcționează la temperatura camerei și în curând va fi suficient de stabil pentru a putea fi integrat în dispozitive mai complexe. Tranzistorul cuantic este deschizătorul unei noi ere în domeniul circuitelor de mare viteză și consum redus. Întrucât acesta nu seamănă cu nimic din ce a existat până acum, constructorii trebuie să înceapă proiectarea „calculatoarelor cuantice” de la zero.

Se pare că așteaptă să se nască o nouă generație de calculatoare.

### Hewlett-Packard Se extinde linia Vectra

HP a lansat două noi modele din linia de PC-uri Vectra: VE și VL.

Noile modele sunt dotate cu procesoare Pentium II la 266 - 400 MHz și chipset 44BX, suportând viteze ale magistralei de 66 și 100 MHz și AGP.

Încorporând toate tehnologiile standard majore, cum ar fi DMI 2.0, Wired for Management și Remote Power-On/Wake-up, HP Vectra VE oferă toate uneltele de care au nevoie administratorii de sistem. Prețul acestor sisteme începe de la 1195 USD (pe piața vestică).

Modelul HP Vectra VL oferă facilități avansate de administrare care-l departajează de produsele competiției. Acesta este dotat cu procesoare Pentium II la 350 și 400 Mhz, chipset 440BX (AGP și bus la 100 MHz).

De asemenea, noul Vectra VL oferă unelte pentru administrare și reducerea TCO (*Total Cost of Ownership*), control centralizat al hard-ului și soft-ului din rețea.

Prețul calculatoarelor din linia Vectra VL încep de la 1389 USD (piața vestică).

Informații suplimentare: HP România, telefon 01-2506133.

### ATI XPERT 98

ATI Technologies a anunțat lansarea noii plăci grafice XPERT 98. Dotată cu 8 MB SGRAM la 100 MHz și cu accelerare 2D, 3D și DVD (la 720x480 pixeli), această placă utilizează cipul *ATI Rage Pro Turbo* și a fost conceput special pentru a suporta facilitățile Direct3D din Windows 98.

Placa are suport AGP 2x, este capabilă de o rezoluție 2D de până la 1600x1200 la o adâncime de culoare de 24 biți și un refresh de 85 Hz sau, în 3D, de 1280x1024 la o adâncime de culoare de 24 biți. Ca majoritatea plăcilor ATI, și XPERT 98 dispune de conectorul intern ATC (*ATI Multimedia Channel*) care permite mărirea performanțelor prin evitarea bus-ului PCI la conectarea de plăci de extensie cum ar fi tunere TV.

Utilizând soft-ul ce însoțește placa, se pot rula filme DVD la calitate maximă în timp ce acceleratorul Rage Pro Turbo, prin tehnologia de compensare a mișcării reduce încărcarea procesorului (Pen-

tium II la 266 Mhz sau mai bun).

Proiectat special pentru Windows 98, XPERT 98 utilizează din plin facilitățile acestui sistem de operare: monitoare multiple, optimizare AGP, funcțiile Direct3D API și altele. Pe lângă driverele de Windows 98 sunt incluse și cele pentru Windows 95, NT 4.0 și OpenGL.

Informații suplimentare se pot obține de la Flamingo Computers, telefon 01-2225041 sau <http://www.flamingo.ro>.





## AOpen 40x CD-ROM

Firma AOpen a lansat pe piață o unitate CD-ROM care lucrează la viteza 40x, CD-940E. Cu ajutorul utilitarului *Virtual Drive* orice CD poate fi citit la viteza de aproximativ 150x. Acesta creează un drive virtual pe harddisk și poate fi utilizat, de exemplu pentru rularea jocurilor: jocul este salvat pe harddisk și rulat de aici. Și jocurile care sunt făcute să ruleze direct de pe CD pot beneficia de acest utilitar.

De asemenea, AOpen a lansat și un DVD-RAM, DVD-520S, cu interfață SCSI. Spre deosebire de discurile DVD-ROM, acesta poate fi reînre-

gistrat. Prețul unității (pe piața externă) este de aproximativ 750 USD.

Informații suplimentare se pot obține de la Brinel Compu-

ters Cluj-Napoca, telefon 064-414610.

Acesta este primul CD-ROM 40x de pe piață.



## DisneyQuest Desene animate pe Internet

La o săptămână după ce a cumpărat o „felie” din Infoseek cu 900 milioane USD pentru a crea un „portal” (un site pe care clienții să-l utilizeze ca poartă de intrare în Internet), compania Disney își continuă expansiunea online cu un motor de căutare pentru copii, intrând în competiție cu Yahoooligans de la Yahoo.

Desenele animate nu mai sunt doar la televizor

## Microsoft Atlasul global

Compania Microsoft a realizat cea mai mare bază de date conținând un atlas cu fotografii aeriene și din satelit ale globului terestru. Site-ul, accesibil la <http://terraServer>.microsoft.com cuprinde și imagini luate de sateliții de spionaj rusești. Mărimea bazei de date este de 1,01 TB (1 tera-byte = 1024 GB), iar mărimea necomprimată a imaginilor este de 3,5 TB.

În spatele acestei realizări de excepție se găsește Microsoft SQL Server 7 Enterprise Edition pe platformă Windows NT rulând pe server Compaq AlphaServer 8400 (8 procesoare pe 64 de biți Alpha

21164 la 440 MHz, scalabil la 14 procesoare rulând la 625 MHz), iar imaginile sunt stocate pe un sistem Compaq StorageWorks ESA 10000 (7

incinte, fiecare cuprinzând 46 harddisk-uri de 9 GB și 2 controlere RAID).

Pagina de intrare pe site-ul TerraServer



# FLASH NEWS

## Lasere

Cercetătorii de la Yale University, Lucent Technologies și Institutul Max Planck au dezvoltat un laser de 1000 de ori mai puternic decât cele convenționale și care ar putea mări viteza comunicațiilor prin rețelele existente sau ar putea deveni baza pentru unele complet noi. În loc să trimită raza laser printr-un cilindru rotund, cercetătorii au dezvoltat un fel de cilindru-ou în care raza laser se reflectă sub forma unei rețele producând o putere de 40 miliwați în loc de 40 microwați în cilindrul perfect rotund.

## UltraCorps

Microsoft a lansat al doilea joc on-line de genul pay-to-play. UltraCorps este un joc turn-based făcut de cei de la VR-1. Jucătorii curioși îl pot încerca pentru două săptămâni gratuit după care trebuie să plătească 9,95 dolari pe lună. UltraCorps oferă jucătorului 14 rase de extraterestrii din care acesta își poate alege personajul și apoi se pune pe butonat.

## Clancy's

Casa de jocuri Tom Clancy's, adică Red Storm Entertainment a declarat Take Two Interactive ca fiind unicul lor distribuitor de jocuri de peste mări și țări. Țările și zonele care intră în discuție sunt Europa, Israel, Australia. Înțelegerea acoperă jocurile ce sunt în curs de apariție: Rainbow Six, Dominant Species și Ruthless.com.



# Rayman 2



Iar vine Rayman ăsta să-și arate mâinile ce-i gravitează în jurul unui balon numit corp? Da, numai că de data aceasta este 3D!

Cel din spate este Clark și în momentul de față se poartă cam ciudat...și nu văd care-l problema.

## Rayman poate face orice!

Cei de la Ubi Soft se mândresc că noul lor joc este lipsit de greșeli în ceea ce privește jucabilitatea. De ce? Jocul conține o amestecătură excelentă între un joc plin de viteză (frenetic) și aventură (sau cascadorii uimitoare).

Rayman alternează faze de luptă și de apărare cu acțiunile de explorare și plimbare efectivă (cățărare, sărit etc.) creându-se astfel un joc armonios în care nu există nici un moment de plictiseală.

De când a apărut pentru prima oară în 1995, umorul excelent ce-l caracterizează pe Rayman, numeroasele aventuri trăsnite și o lume plină de culori țipătoare a cucerit inima jucătorilor tineri și ...foarte tineri mai ales. Acum Rayman revine, proiectat într-o nouă dimensiune în care 3D-ul se combină excelent cu jucabilitatea ... toate acestea pentru a oferi jucătorilor o distracție pe cinste.

Cel pe care l-am numit deja de vreo' sută de ori balon cu membre orbitând în jurul lui (101 ori), începe o nouă luptă pentru a te conduce într-o veritabilă aventură plină de cascadorii și umor.

## Rayman la închisoare?

Un fel de breaslă a unor roboți s-a decis să creeze o grădină zoologică intergalactică cu creaturi de pe planeta Rayman. O bandă de pirați fără nici un fel de scrupule a fost recrutată pentru a captura acele specii rare, cum ar fi Rayman și prietenii lui...

El reușește să evadeze (clasic dacă mă

întrebați pe mine) dar prietenii săi sunt în continuare prizonieri.

Odată eliberat, Rayman va ajunge ceva mai pregătit pentru aventurile ce-l așteaptă, iar aceste skill-uri suplimentare vor fi esențiale în lupta lui cu pirații - roboți. Dar, pentru a reuși să cucerească roboții, trebuie de asemenea să adune ingredientele necesare pentru a face, mai bine zis pentru a găti, o supă miraculoasă ce îi va deschide porțile către Marea Putere (Great Power). Cine este liderul misterioasei bresle? Ce putere necunoscută va descoperi Rayman în aventura sa? Sunt câțiva dintre prietenii lui trădători? Rămâne de văzut...

La muncă, sclavule! Păi ce faci tu aici, pierzi timpul? Trebuie să faci bani că doar de aia ți-am dat și a treia dimensiune, nu?



Jocul rulează la 30 de frame-uri pe secundă, ceea ce facilitează și controlul lui Rayman. Nu-l veți scăpa de sub control, în ciuda năzbâtiilor pe care le face. Vă stă la dispoziție chiar și o cameră automată „inteligentă” pentru a-l urmări pe Ray.

Rayman este un personaj 3D cu un număr mare de acțiuni și mișcări. Merge, aleargă, se cațără, înoată, face looping-uri sub apă, alunecă, se învârtă ca un titirez, sare din creangă-n creangă, cară, împinge, aruncă obiecte și ...își folosește părul pentru a plana ca un elicopter. Pe lângă toate acestea, unele mișcări pot fi făcute și simultan.

Una dintre calitățile sale cele mai bune sunt emoțiile pe care acesta le poate mima,

Mergem la plimbare ... după ce deschidem ușa închisorii bineînțeles...că printre gratiile ălea nu încap, zic ei...



Personajele rele și bune:



**Magicianul** este primul personaj pe care-l eliberează Ray, el revenind și în alte nivele pentru a te învăța diferite trucuri (de exemplu cum să tragi).

**Globox** este cel ce aduce ploaia ce dăunează roboților, problema este că el e cam fricos din fire și va trebui să-l calmezi.

**Clark** poate să-l ia pe Ray și să-l arunce în aer pentru a avea acces la platforme mai înalte din joc. El este un personaj cu o personalitate dublă (amic sau inamic?) care are AI-ul foarte bine dezvoltat.

**Ly** poate să imobilizeze anumite obiecte și personaje.

**Inamicii** lui Ray sunt numeroși și foarte inteligenți. Ei fac tot ceea ce le stă în putere să-l oprească pe Rayman din aventura sa pentru a-l omorî. La sfârșitul fiecărui nivel va trebui să înfrunți câte un Boss și vei avea plăcuta surpriză să urmărești și niște animații speciale.

de la curaj și frică până la zâmbete și hohote. Pumnul lui este el însuși un personaj: poate prinde obiecte, sau le poate lovi pentru a le îndepărta din drumul său.

Rayman evoluează în aventura sa și câștigă noi puteri pe moment ce parcurge și rezolvă anumite probleme. La sfârșit, el devine atotvăzător și poate vedea prin ziduri chiar și zonele secrete (duh!).

## About the Game...

Jocul are 3 mari universuri care totalizează aproape 10 nivele, plus mai multe

nivele secrete. Timpul efectiv pe care-l veți pierde jucând fără greșală ar fi cam de 40 de ore. Fiecare univers are atmosfera lui și veți avea de explorat multe medii. În lumea lui Ray veți întâlni păduri, mlaștini și peșteri, 4 mari temple: Archaic, Sea, Wind și Fire, precum și universul piraților cu închișori și bineînțeles, o corabie.

În ceea ce privește grafica, s-a folosit o tehnologie pe 24 de biți și particle effect care pot reda ploaia, fumul, ceața, apa și focul. Muzica este și ea de cea mai bună calitate, consistând din 75

Secvență a la „Alone in the Dark” unde mai existau astfel de clădiri sinistre dar...sinistre.

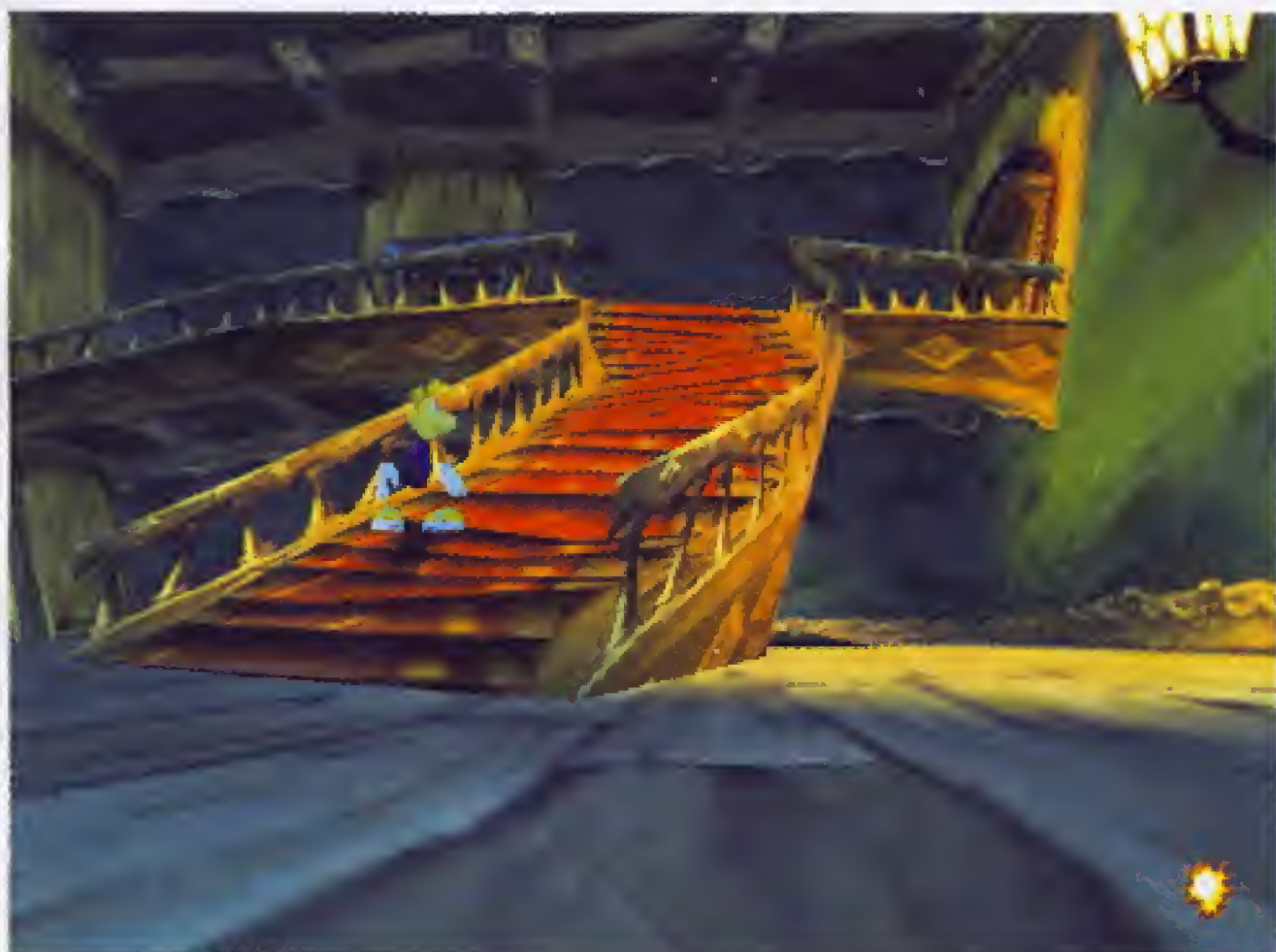


de minute de muzică originală care se poate folosi de 3D surround sistem pentru a oferi o mai bună atmosferă.

Sergio

## LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft  
Distribuitor: Ubi Soft  
Hardware: Pentium 166  
Placă 3D: Da  
Multiplayer: Nu  
Platformă: Win 95  
Data lansării: sfârșitul 1998





# The Operational Art Of War

**Marșuri, marșuri, atac și iar marșuri...V-ați dat seama, e un nou joc de strategie turn-based, un concurent serios al celebrului deja Panzer General.**

Dacă TalonSoft nu spune nimic gamerilor din România, în schimb numele designerului Norm Koger este asociat cu Tanks! sau Ages of Rifles. Acolo unde Koger pune umărul, întotdeauna se va realiza un lucru de calitate. Nu e de mirare deci că noul joc lansat de TalonSoft și produs de Koger are toate calitățile necesare pentru a înlătura monopolul celor de la SSI. Chiar dacă jocul este concentrat pe scenarii din World War II, TalonSoft a introdus și misiuni din alte conflicte, cum ar fi Războiul din Coreea și, ca să nu ne plictisim, câteva scenarii imaginare aparținând erei Pentomice ce se desfășoară în Europa de Vest.

## Doar un nou Panzer General?

The Operational Art of War acoperă majoritatea campaniilor militare din perioada 1939-1955, încercând să reprezinte cât mai fidel problemele cu care s-au confruntat generalii de atunci. Armatele nu mai sunt niște simple pătrățele cu un număr pe ele ce le reprezintă forța. Aici ele sunt formațiuni complexe de vehicule, arme și

trupe. Subordonații tăi se pot înșira de la veterani căliți în focul luptei până la bieți recruți ce de-abia reușesc să țină pușca. Dar, oricât de buni ar fi soldații, nu pot lupta dacă nu sunt aprovizionați corespunzător cu alimente, combustibil și muniție. Așa că trebuie să ai grijă să-ți păstrezi liniile de aprovizionare din spatele frontului, mai bine zis fii cu ochii pe drumuri, căi ferate, porturi și orașe. Un lucru e bine de ținut minte: nu conduci o armată de Rambo sau Terminatori. Sunt oameni obișnuiți prinși în situații nu tocmai familiare și, în consecință, oboresc și trebuie să se regroupeze după bătăliile mai grele. În nici un caz însă aceștia nu se vor lăsa măcelăriți, retrăgându-se din fața armatelor net superioare! Ca în majoritatea jocurilor sale, Koger acordă o atenție deosebită reprezentării unităților mergând până la cel mai mic detaliu, iar The Operational Art of War nu face excepție. Lista echipamentelor și a armelor cu care pot fi dotați luptătorii tăi se întinde pe mai mult de zece pagini incluzând 12 tipuri diferite de infanterie, 48 tipuri de artilerii și mitraliere grele, peste 150 de tipuri de tancuri, recon-uri și artilerii motorizate aparținând a nu



mai puțin de 11 națiuni. Trupele pot fi dispuse în nenumărate formațiuni în funcție de calitățile lor (apărare, fortificare, rezerve etc.). Chiar dacă nu sunt foarte numeroase (accentul punându-se pe trupele terestre) unitățile navale și de aviație au un rol decisiv. Aviația poate fi folosită pentru obținerea supremației aeriene (importantă pentru aprovizionarea trupelor), pentru susținerea în luptă a trupelor terestre, interdicții și bombardamente, în timp ce navele sunt folosite pentru transportul trupelor și susținerea acestora pe țărmuri.

## Și dă-i și luptă

Cu o asemenea desfășurare de forțe e o plăcere să pleci la luptă, ca să nu mai vor-



Dilema lui Hitler... a ataca sau a nu ataca.



Asemenea muște nu prea pică în lapte.



**Faci flotări și marș întruna.**

bim de moral. Dar surpriză, nici dușmanul nu e mai prejos așa că trebuie să-ți pui capul la contribuție dacă vrei să ieși victorios. Și surprizele nu s-au terminat fiindcă producătorii și-au zis: Dacă tot le-am dat atâtea trupe ce să facă cu ele? Nimic mai simplu. Acum poți înghesui într-un hexagon până la 9 unități și... ai format un squad. E bine ca trupele dintr-un squad să aparțină mai multor arme. Formula ideală ar fi 2 infanterii, 3 tancuri, 2 artilerii și, eventual, un bombardier sau un fighter. Realismul jocului nu se desprinde doar din grafica 3D ci și din modul de abordare al luptelor. Artileriile sprijină orice trupă care se află în raza lor de acțiune și poți să ataci cu un squad, adică cu o armată combinată, ceea ce este mult mai eficient decât atacul cu trupe solitare. Dacă în jurul hexagonului ocupat de un squad inamic ai mai multe armate, poți ataca cu toate odată, un astfel de atac atât din față cât și din flancuri fiind devastator. Iar dacă mai ai în zonă și ceva fightere, rezultatul bătăliei poate consta în „vaporizarea” inamicului. Pierderile în vieți omenști și echipament sunt o realitate a războiului, iar dacă acestea nu sunt suplinite, atunci trupele tale pot deveni „istorie”. Forțe proaspete apar relativ des dar depind de fiabilitatea sistemului de aprovizionare. Dacă pierderile nu au fost mari, atunci aceste forțe vor apărea sub forma unor trupe noi undeva departe de front. Și, ca să nu vi se pară jocul prea simplu, când te aștepti mai puțin, vitejii tăi refuză să intre în luptă pe motiv că... sunt obosiți. Așa că, de vezi un procent sub 50% la „readiness” (capacitatea de luptă), lasă-i să-și facă somnul de frumusețe vreo 2 ture.



**Hai să ne jucăm și cu editoare**

În completare, jocul îți oferă și posibilitatea de a-ți crea singur scenariile ce pot acoperi totul, de la scurte operațiuni militare până la adevărate campanii. Ai la dispoziție o gamă foarte variată de elemente începând cu armatele și continuând cu terenul, vremea, data operațiunii militare, dispunerea trupelor și chiar evenimente politice. Da, nu ați citit greșit. Evenimentele politice au și ele un rol important în campanii. Orice decizie militară pe care o iei atrage după sine tot felul de reacții diplo-

**Nu ne-ai primit în NATO. Acum păpați bătaie.**

matice. De exemplu, în războiul din Coreea, dacă trupele NATO avansează prea mult în interiorul Coreei de Nord, Rusia va interveni sau, dacă soldații Chinei ocupă Pusan-ul, vor putea captura un lider important ceea ce va avea consecințe nefaste (chiar folosirea de către NATO a BOMBEI ATOMICE). Terenul și vremea, aflându-se într-o strânsă corelație, influențează destul de mult desfășurarea campaniilor. Astfel un teren poate deveni noroios dacă a stat prea mult sub ploaie sau dacă a suportat un trafic prea intens de trupe. Terenul noroios scade mult forța de atac sau de apărare a soldaților și necesită un efort deosebit pentru traversare. Iar dacă mai și ninge, acesta îngheață, punând la grea încercare bocancii și

**Marele zid...sovietic.**

șenilele trupelor. Cu un pic de imaginație și cunoștințe de istorie poți crea scenarii mult mai palpante decât cele oferite de Talon-Soft. De altfel, aceștia au recunoscut că designerii amatori au creat de multe ori cele mai bune scenarii.

**Bun sau rău? Această-i întrebarea**

Jocul rulează într-o rezoluție de la 640x480 până la 1152x864 și nu necesită un sistem foarte performant. Chiar dacă jocul a fost conceput de Koger, se observă din plin și contribuția celor de la Talon-Soft. În timp ce interfața și editoarele sunt aproape identice cu cele din Ages of Rifles, perspectiva izometrică asupra jocului poartă semnătura TalonSoft. Scara la care e reprezentată harta nu este fixă, dimensiunile ei variind între 20x20 și 100x100 hexagoane, acestea desfășurându-se la rândul lor de la 2.5 până la 50km.

OAW se poate juca în rețea și chiar



prin e-mail. Este un avantaj, nu?

Titlul The Operational Art of War vine de la un termen militar sovietic ce se traduce cam așa „Teoria și Practica Militară la Nivel Operativ”. Acesta cuprinde aproximativ totul de la strategie (conduita de război, producția industrială) tactică (acțiuni militare detaliate). Jocul este, așa cum a afirmat și Koger, o privire de ansamblu asupra unui câmp de bătaie dincolo de fum, explozii și sânge. Dacă v-a plăcut, atunci fiți pe fază deoarece Talon-Soft a anunțat apariția continuării The Operational Art of War Volume II pentru februarie 1999.

*Claude*

**LEVEL DATA**

**Producător:** Norm Koger  
**Distribuitor:** Talon Soft  
**Hardware:** Pentium 100, 16Mb RAM  
**Placă 3D:** Nu  
**Multiplayer:** Da  
**Platformă:** Win 95





# Preview

# Mortal Kombat 4

**Gameri din toată țara, verificați-vă calculatoarele, cumpărați-vă tastaturi noi. O nouă eră de cafteală începe. Mortal Kombat se întoarce.**

A fost odată ca niciodată.... Așa începe orice poveste frumoasă. Cu ceva ani în urmă a început și povestea noastră. A fost mai întâi Mortal Kombat, a fost frumos, a fost ceva inedit. A venit apoi pe lume Mortal Kombat II cu și mai multă luptă, violență și sânge. Dar noi tot nu ne-am săturat, am vrut tot mai mult. Și a urmat Mortal Kombat 3. O mulțime de luptători, de magii și fatalități, pumni, picioare, sânge pentru toate gusturile. Nici n-am digerat bine MK3 și a și apărut Mortal Kombat Trilogy care era întruchiparea predecesorilor săi, pe care i-a adunat într-un singur joc. Părea că acesta va fi finalul acestei povești dar nici vorbă, băieții de la Akaim sunt plini de resurse și iată că acum ne delectăm cu MK4.



## Game not over

L-ați bătut măr pe Shao Khan? Nu vă culcați pe o ureche, băieții răi nu se termină niciodată. Se găsesc de fiecare dată alții care să amenințe liniștea și pacea planetei. Și cum singura șansă de a evita distrugerea ei de către forțele răului este să participați și să câștigați The Mortal Kombat Tournament, puneți-vă degețelele la treabă și ajutați-i pe Liu Kang, Sonya and Co să alunge răii conduși acum de Shinnok. Pentru cei care nu au aflat încă, Shinnok este un Elder God și pe deasupra mai este și tatăl lui Shao Khan și Rayden. De data aceasta confruntarea va fi cu adevărat mortală, și la propriu și la figurat. Anunțat încă de anul trecut, MK4 va reuși cu siguranță să vă cucerească, noua grafică 3D și sunetele excepționale, luptătorii, mișcărilor extrem de reale fiind pe măsura așteptărilor. De

altfel, băieții de la Akaim v-au pregătit nenumărate surprize.

Sunteți pregătiți pentru o nouă rundă? Dacă da, să-i dăm bătaie. Povestea jocului sună cam așa: Lui Shinnok nu i-a prea plăcut faza cu exterminarea lui Shao Khan și a adunat toate forțele de care dispunea, hotărât să-i pedepsească pe ucigașii acestuia. Noroc că Rayden află la timp și reușește să pregătească contraofensiva. Conștient că de data aceasta adversarul este mult mai periculos, îl cheamă în ajutor pe mai bătrânul său partener, Fujin. Astfel Shinnok se vede constrâns să apeleze din nou la turneele de Mortal Kombat. Cine va câștiga? Ce șanse au muritorii? De acum încolo voi scrie povestea. Numărul eroilor s-a redus la 15, pe lângă mai vechii Liu Kang, Sonya

Blade, Jax, Rayden, Johnny Cage, Sub-Zero, Reptile și Scorpion apărând totuși câteva fețe noi: Shinnok (boss-ul), Quan Chi (mâna lui dreaptă), Kai, Reiko, Fujin, Jarek și Tanya. Pentru cei care se încumetă să-și încerce forțele în turneu, le va face o deosebită plăcere reîntâlnirea cu Goro. Și noutățile continuă să ne lovească, începând cu menu-ul. Acesta este acum mult mai complex, jucătorul având o multitudine de posibilități. Atât pentru începători cât și pentru

veteranii nefamiliarizați cu mișcărilor și tacticile din MK4 s-a introdus Practice-ul. Aici puteți exersa la infinit orice mișcare doriți. Urmează binecunoscutul mod

Arcade, de fapt competiția în sine, cu un nou nivel de dificultate – Master II. Pentru acei jucători care trăiesc pentru MK4 (pe unii cunoscându-i eu personal), Akaim le-a pregătit o nouă provocare: Endurance. Încercați numai să câștigați turneul cu o singură viață, în lupte de o singură rundă și în care damage-ul suportat într-o luptă este transmis la următoarea! Cel mai spectaculos dintre aceste turnee este Ultimate Endu-

rance pe care vă și sfătuiesc să-l încercați. Iar dacă AI nu vă mai pune nici o problemă, încercați Tournament unde pot participa 4 sau 8 jucători (umani sau artificiali).

## FINISH HIM!

Iată o expresie atât de adorată de fanii MK. Bineînțeles că nu putea lipsi nici din ultima versiune a confruntărilor dintre cele două lumi. Dar, ca să o auzi, trebuie să stăpânești bine mișcărilor personajelor. Mișcărilor atât de reale care ne-au încântat de-a lungul întregii generații MK s-au păstrat nealterate, iar în 3D arată chiar și mai bine. Adoptarea graficii 3D a dus la schimbări majore în look-ul jocului, dar și în tactica de luptă. Luptele se duc acum într-o arenă circulară dând o și mai mare libertate de mișcare celor doi oponenti. Posibilitatea de mișca eroul și în lateral duce la o creștere a spectaculozității luptelor, cei care reușesc să exploateze toate aceste noi șanse având un avantaj net. Ce dacă inamicul ți-a trimis o magie mică, faci un pas spre dreapta și îl poți pedepsi pentru tupeul pe care l-a avut. Pe lângă mișcărilor de bază deja consacrate, au fost introduse și lovituri noi printre care cea mai frumoasă pare să fie prinsoarea realizată cu ajutorul tastei low-kick. Sunt mișcări care într-adevăr atrag atenția, iar reacțiile celor articulați cu astfel de corecții sunt de-a dreptul comice. Se pare că tipii de la Akaim vor să mai atenueze din violența jocului introducând și un pic de umor. Dar nu e MK dacă nu există acele combinații de lovituri devastatoare cunoscute de fani sub numele de **combo**. În MK4 combinațiile sunt uluitoare, totul depinzând doar de imaginația și dexteritatea noastră.







Nu mai e nevoie să învățați pe de rost o serie întreagă de lovituri, acum aproape orice combinație poate deveni un *combo*. Un exemplu elocvent... După ce l-ai trimis spre ceruri cu un upercut bine plasat, alergi spre el și îl poți lovi din nou fără ca adversarul să poată riposta. Și ce este mai frumos abia acum urmează: după execuția unui *combo* poți profita de uluiala adversarului și, îndreptându-te rapid spre el, îl articulezi cu o nouă serie de lovituri, un nou *combo*, iar pe ecran în loc de 4 Hit Combo va apare scris frumos 8 Hit Combo. Noroc că drăguții de la Akaim s-au gândit și la cei mai puțin cunoscători, altfel era dezastru. După o astfel de serie ucigătoare vei fi aruncat undeva departe de oponent, pentru a-i da adversarului șansa să-și revină, iar o voce binecunoscută îți va delecta urechile cu un „Excelent”, pentru acest maximum damage pe care l-ai aplicat. Te simți cumva în dezavantaj? No problem. Scotoceste un pic prin buzunare și vei găsi soluția sub forma unei arme. Da, eroii și-au dat seama că un pic de ajutor nu strică și și-au procurat fiecare câte o armă. Pe lângă acestea poți folosi și diverse alte obiecte care le găsești prin arenă, precum bolovani sau crani. Dar parcă tot mai frumoasă e lupta cu mâna goală. Și sosește și momentul deliciosului FINISH HIM, degețelele tale ard de nerăbdare să termine această luptă așa cum trebuie, adică aplicând un violent și sângeros Fatality. Ca să ne bucurăm din plin de starea jalnică în care se află în aceste momente adversarul, pe întreaga durată a executării unui fatality, camera te duce în mijlocul acțiunii, în unghiurile cele mai prielnice pentru vizionare. Sunt și două „stage fatalities”: *Goro's Lair Fatality* unde îți catapultezi prietenul în țepii de pe

#### Special moves

##### Key legend

B – back  
HP – high-punch  
F – forward  
HK – high-kick  
D – down  
LP – low-punch  
U – up  
LK – low-kick  
BK – block  
RN – run

##### KAI

Weapon – B, D, LP  
Falling Fireball – B, B, HP  
Rising Fireball – F, F, LP (in air too)  
Air Fist – D, F, HP  
Super Roundhouse – D, F, LK  
Handstand – BK+LK

(Hold LP for spinn) or (press LK for kick)

##### Raiden

Weapon – F, B, HP  
Torpedo – F, F, LK (in air too)  
Teleport – D, U  
Lightning Bolt – D, B, LP

##### Shinnok

Weapon – B, F, LP  
Cage – D, D, HP  
Quan Chi – B, F, B, F, LK  
Jarek – B, B, B, LK  
Kai – F, F, F, LK  
Sub-Zero – D, B, LP  
Fujin – F, F, B, HK  
Scorpion – F, B, LP  
Raiden – D, F, F, HK  
Reiko – B, B, B, BK  
Liu Kang – B, B, F, HK  
Sonya – F, D, F, HP  
Reptile – B, B, F, BK  
Jax – F, D, F, HK  
Tanya – B, F, D, BK

##### Liu Kang

Weapon – B, F, HK  
High Fireball – F, F, HP (in air too)  
Low Fireball – F, F, LP  
Flying Kick – F, F, HK  
Bycycle Kick – Hold LK for 3 sec

##### Reptile

Weapon – B, B, LK  
Acid Spit – D, F, HP  
Dashing Punch – B, F, LP  
Invisibility – BK+HK  
Super Krawl – B, F, LK

##### Scorpion

Weapon – F, F, HK  
Spear – B, B, LP  
Teleport Punch – D, B, HP (in air too)  
Air Throw – BK (in air)  
Breathe Fire – D, F, LP

##### Jax

Weapon – D, F, HK  
Ground Wave – F, F, D, LK  
Dash Punch – D, B, LP  
Backbraker – BK

##### Reiko

Weapon – D, B, HP  
Teleport Slam – D, U  
Circular Teleport – B, F, LK  
Flip Kick – B, D, F, HK  
Shurikens – D, F, LP

##### Cage

Weapon – F, D, F, LK  
Shadow Kick – B, F, LK  
Shadow Uppercut – B, D, B, HP  
High Fireball – D, F, HP  
Low Fireball – D, B, LP  
Split Punch – BK+LP

##### Jarek

Weapon – F, F, HP  
Cannon Roll – B, F, LK  
Ground Shaker – B, D, B, HK  
Tri Blade – D, B, LP  
Vertical Roll – F, D, F

##### Tanya

Weapon – F, F, HK

Fireball – D, F, HP  
Air Fireball – D, B, LP (in air)  
Split Kick – F, D, B, LK  
Corkscrew Kick – F, F, LK

##### Fujin

Weapon – B, B, LP  
Whirlwind Spin – F, D (hold LP)  
Dive Kick – D+LK (in air)  
Tornado Lift – F, D, F, HP  
Slam (after lift) – B, F, D, LK  
Rising Knee – D, F, HK

##### Sub-Zero

Weapon – D, F, HK  
Ice Blast – D, F, LP  
Ice Clone – D, B, LP  
Slide – LP+BK+LK

##### Quan Chi

Weapon – D, B, HK  
Air Throw – BK (in air)  
Tele-Stomp – F, D, LK  
Flying Skull – F, F, LP  
Slide Kick – F, F, HK  
Weapon Steal – F, B, HP

##### Sonya

Weapon – F, F, LK  
Fireball – D, F, LP  
Leg Grab – D+BK+LP  
Square Wave Punch – F, B, HP  
Vertical Bycycle Kick – B, B, D, HK  
Air Throw – BK (in air)

tavan și *Prison Stage Fatality* unde adversarul face o scurtă plimbare printre elicele unui ventilator imens, singurul suvenir pe care ni-l va trimite fiind un craniu ce se sparge pe ecran. Și asta nu este tot, fiecare luptător are în arsenal câte un Fan Fatality pe care vă las plăcerea să îl descoperiți singuri.

## La înălțime

Atmosfera jocului nu este completă fără



grafica și sunetul adecvat. După cum am mai spus, MK4 s-a aliniat la jocurile ultimilor ani adoptând grafica 3D. Dar aceasta nu este totul. Echipamentul, fizicul, mișcărilor, imprimă o personalitate aparte fiecărui personaj și în consecință au fost realizate cu foarte mare atenție până la cel mai mic detaliu. Suportul audio este magnific. O serie întreagă de pocnete, gemete, strigăte de luptă, urlete de durere și replici ajută la redarea înrâncenării din arenă, asta ca să nu mai amintim de sunetele apocaliptice ce se aud în fundal. Dacă dispuneți și de MK4 CD se vor adăuga și câteva track-uri care să redea și mai bine acțiunea și suspansul luptelor. Dar hai că eu vă plicisesc aici și voi ardeți de nerăbdare să-l încercați. Așa că instalați-l și porniți la luptă. FINISH THEM!

Claude

### LEVEL DATA

Producător: Midway  
Distribuitor: Akaim  
Hardware: Pentium 166, 16Mb RAM  
Placă 3D: Da  
Multiplayer: Nu  
Platformă: Win 95





# SimCity 3000

**SimCity capătă o nouă dimensiune! Maxis a realizat un pas important, creând pentru cea mai nouă versiune a jocului un engine 3D care promite destul de mult.**

Desigur că este un pas important să sari de la orașele 2D (cam plate în felul lor) din versiunile anterioare, la o grafică 3D cu foarte multe animații și nu numai. Nu este însă suficient ca un joc să dispună de o grafică superbă. Geaba formă dacă nu există și ceva conținut condimentat, ca să le ia foc degetele gamerilor (sau măcar buricul degetelor).

Probabil că ați auzit o grămadă de povești despre Sim City, despre cum un tip pe nume Will Wright a proiectat un joc unde puteai construi un oraș și despre cum o firmă a descoperit această idee pe care-a considerat-o suficient de trăznită pentru a fi pe placul gamerilor. Asta se întâmpla în 1987. În 1989, după ce jocul a fost publicat de numeroase firme, Wright și Jeff Braun au fondat firma Maxis, al cărei scop era să publice titlul realizat de Wright. Și așa s-a ajuns la un joc care a fost clonat mai apoi de nenumărate ori... ori, și care a descris în cele din urmă un stil aparte care mai este apreciat și în zilele noastre (iată o operă nemuritoare!).

Versiunile anterioare s-au dovedit a fi simulatoare extraordinar de complexe,

unii plângându-se chiar că nu înțeleg care-i baiu'. În sfârșit, numărul acestora este atât de mic încât îți pui serios întrebarea dacă nu cumva aceștia duc lipsă de materie cenușie (just kidding). Cu alte cuvinte, chiar dacă acțiunea jocului este adesea complexă, interfața simplă și dinamică face din Sim City un produs ușor de înțeles și de utilizat. Sim City 2000 a fost ultimul joc lansat de cei de la Maxis. Chiar dacă acesta aducea o mulțime de elemente noi, succesul lui nu a fost la fel de mare pe cât ne-am așteptat. De atunci au trecut ceva ani (de fapt vreo cinci) și Maxis se întoarce în sfârșit cu SimCity 3000 (URA!!!). Engine-ul de simulare este mult mai evoluat față de versiunile precedente, iar aspectul grafic este absolut șocant, existând numeroase puncte de vedere într-o lume 3D absolut BESTIALĂ. Bineînțeles că această versiune oferă din



plin suport pentru plăcile 3D și 3Dfx. Nu au fost uitate nici sistemele ceva mai lente, pentru acestea existând o opțiune care rulează jocul mai rapid, având însă o grafică care se menține totuși în limitele de sus. OK, e firesc să te întrebi dacă designul este direct proporțional cu calitatea acțiunii. Adicăte! Problema se pune-n felul următor: forma estem, design estem, concept estem... da ce-i cu substanța jocului? Big question, big answer... zice Lucy Bradshaw (Executive Producer), și-ncepe să toarne...

## Câteva vorbe de la ei (cei ce programează)...

„Deosebirea față de celelalte jocuri constă în lipsa oponentilor. Totuși, există un model de simulare foarte sofisticat. Simularea este inima SimCity-ului și de aceea a fost foarte important să apropiem jocul cât mai mult de realitate. Am adăugat zone noi și layere de date care să fie capabile să influențeze o grămadă de condiții necesare construirii unui oraș perfect. Interfața a fost reproiectată, astfel încât jocul să fie mai ușor de utilizat de către începători. Majoritatea meniurilor vor fi familiare celor care au jucat versiunile anterioare de SimCity. Vor exista controale care vor permite jucătorilor să creeze infrastructuri, să controleze viteza simulării și să rotească harta. Caracteristica nouă (și binevenită după părerea noastră) constă într-o





fereastră în care vor fi afișate evenimente noi care vor apărea în oraș.”

Da' noi suntem români și cum nu prea suntem ușor de lămurit, i-am cerut lui Lucy Bradshaw ceva mai multe detalii asupra conținutului jocului, respectiv cam câte clădiri vor exista. Iată ce ne-a strigat (nu de supărare, ci de mândrie): „În total vor fi incluse peste 300 de clădiri (Wow)! Sim City 3000 va include un utilitar ușor de folosit, astfel încât gamearii își vor putea concepe propriile clădiri. Toate clădirile sunt plug-in-uri, astfel încât, după lansare, veți putea găsi clădiri adiționale pe site-ul nostru. Topografia va fi mult mai interesantă și mai reală. De asemenea, intenționăm să dăm gamerilor acces la topografiile din lumea reală. În Sim City 2000 gamearii puteau roti harta, însă vedeau permanent aceeași parte a clădirii. Un aspect deosebit de dezorientativ! Lucrurile s-au schimbat în SimCity 3000, fiecare clădire fiind renderizată în 3D, astfel încât gamearul va fi capabil să vadă în <spatele> clădirilor. În plus, există cinci trepte de zoom, în ultimele două gamearul putând vedea traficul și pietonii.” Cam pe-aici i se terminară vorbele interlocutorului nostru și trecu la fapte, prezentându-ne versiunea beta a jocului... Pretty interesting!

## Cool stuff... mai ales când dai de bani

A spune SimCity este egal cu a spune: fi dăștept și foloseșteți inteligența ca să câștigați cât mai mulți... money, money, money... uuhuu, uhuu... Right, că bine mai zicea formația ABBA! OK, nu este niciodată ușor să construiești un



oraș. Totul începe cu managementul de resurse și se termină cu intuiția și cunoștințele utilizatorului. Fiecare clădire în parte va avea însă propriul său statut, fiind mai bine sau mai slab dotat, în funcție de cum a gândit gamearul clădirea respectivă. Toate vor putea fi construite cu ajutorul unui tutorial. Astfel, gamearul va alege tipul clădirii, un anumit gen arhitectural, va stabili o serie de detalii, precum înălțime, design și apoi, printr-un simplu clic de mouse va lua naștere o idee care poate fi bună sau rea. Este absolut necesar să ai o imaginație bogată, altfel nu vei fi niciodată un

businessman adevărat. Poate că cei de la Maxis s-au gândit la o metodă foarte practică de a pregăti oameni de afaceri. Oricum, lăsând gluma la o parte, mă întreb în modul cel mai serios dacă un joc de genul Sim City mai poate avea succes pe o piață ahtiată după sângervolență-război-distrugere în masă-dezastre-etc. În orice caz, Sim City 3000 va fi în mod garantat un produs de o foarte bună calitate, grafica excepțională și multiplele facilități oferite de joc, conferă jucătorului siguranța că are în mână un produs extrem de bine realizat. În peste zece luni s-au spus vrute și nevrute despre joc, însă la această oră pot spune cu certitudine că este simulatorul managerial al anului.

Am totuși o singură nelămurire, de ce sunt pomii așa de rotunzi și de asemănători? Fiind un joc 3D poate n-ar fi stricat ceva mai multă dinamicitate și în natura digitală. Atâta simetrie poate deveni uneori obositoare. Oricum, să domini un oraș este la fel de greu ca a urma o facultate de economie. Sim City 3000 este cu siguranță o provocare la care nu știu câți fani ai genului vor putea rezista.

*Mr. President*



## LEVEL DATA

Producător: Maxis  
Hardware: Pentium 166, 32Mb RAM  
Placă 3D: Da  
Platformă: Win 95  
Data lansării: Octombrie 1998





# Dune 2000

Povestea din spatele jocului, și deci ideea ce a stat la baza celei mai tari serii de jocuri de strategie din lume.

„Omul apăru, târându-se, pe creasta unei dune. Un firicel de praf în bătaia soarelui de amiază... Sunt administratorul acestui nisip, gândi...”

Pe planeta deșert Arrakis, probabil cea mai impresionantă lume creată vreodată în literatură, începe povestea unui om numit Muad'Dib și a încercării sale de a transforma în realitate un străvechi vis al omenirii...” (Editura Nemira – Frank Herbert „Dune”).

Planeta moartă Arrakis, numită și Dune, este mai vie ca niciodată, cele trei case se pregătesc pentru ultimul război, și cel mai devastator, pentru a acapara spice-ul, sau mai bine zis secretul mirodeniei. Spice-ul este indispensabil navigatorilor (navigatorii Ghildei) prin spațiu, el prelungind viața acestora cu mulți ani, totodată această mirodenie fiind un element indispensabil pentru surorile ordinului Bene Gesserit, acestea putând prevedea viitorul cu ajutorul lui.

## The Story as It Goes

*Începutul este momentul în care trebuie acordată cea mai mare atenție corectitudinii echilibrului. Fiecare soră Bene Gesserit știe lucrul acesta. Iată de*



ce, atunci când începeți studiul vieții lui Muad'Dib, aveți mai întâi grijă să îl plasați în timp [...] Apoi luați aminte la locul lui Muad'Dib în spațiu: planeta Arrakis. Nu vă lăsați amăgiți de faptul că a văzut lumina pe Caladan și că și-a petrecut primii cincisprezece ani de viață acolo. Patria sa veșnică este Arrakis, planeta cunoscută și sub numele Dune. (Fragment din Manulalul lui Muad'Dib scris de prințesa Irulan).

Legenda planetei Dune este foarte vastă (nu mai puțin de 7 volume), dar pe cât de vastă pe atât de captivantă. Eroul pe care probabil îl cunoașteți deja, este Paul Atreides sau Paul Muad'Dib, cum l-au numit băștinașii

planetei, fremenii. Paul s-a născut pe planeta Caladan și de acolo a fost adus pe planeta Dune de tatăl său.

Legenda spune că Marele Împărat al Galaxiei (pe care l-ați întâlnit deja în Dune II) a propus o întrecere pentru toate casele din univers. Cine va controla Dune va controla spice-ul și va avea deci supremația în Galaxie. Paul pleacă împreună cu tatăl său și ocupă unul din palatele de pe planetă. Aici începe să afle din ce în ce mai multe despre spice și despre cum acesta este adunat. Paul află despre fremeni și despre sietch-urile în care aceștia locuiesc.

Călătoriile cu ornithopterul îl ajută să înțeleagă mai bine planeta și ceea ce se întâmplă pe suprafața ei. Marile mașini de adunat spice sunt cele ce fac munca cea mai grea și periculoasă de pe planetă. De ce periculoasă? Datorită viermilor imenși de nisip care sălășuiesc în adâncul deșertului. Paul începe să învețe de la mama sa cât ceva și despre ordinul Bene Gesserit. Acesta se ocupă cu recrutarea de maici (nu este vorba de călugărițe). Mama lui Paul Atreides, Jessica, făcea și ea parte din ordinul Bene Gesserit.



„Către toate unitățile: La ataaaac!” Nu de alta, dar dacă nu o întindem vine nenea viermele și am încurcat-o.



Maicile erau educate într-un mod special care le permitea să observe și cele mai mici detalii din comportamentul unei persoane, de la tonalitatea vocii la mișcarea involuntară a mușchilor feței. În același timp, ele puteau să-și stăpânească orice fel de emoție și să nu o arate. Acesta este doar unul dintre avantajele unui astfel de antrenament, cel mai important dintre ele fiind că puteau să-și dea seama neîntârziat dacă cineva mințea sau spunea adevărul.

Un alt avantaj enorm pe care surori-le Bene Gesserit îl aveau era posibilitatea de a avea viziuni (pe care le are și Paul în Dune I), care pot fi din viitor sau chiar din prezent (adică puteau să vadă ce se întâmplă undeva pe o altă planetă în același timp). Toate aceste viziuni sunt posibile doar cu ajutorul spice-ului. Mai trebuie amintit că aceste maici aveau o memorie colectivă. Cum vine treaba asta? Memoria fiecărei surori care murea se transfera la o maică în viață. Vă imaginați deci că de-a lungul timpului aceste memorii s-au adunat, astfel încât printr-o maică trăiau alte câteva sute. Memoria celei în viață era singura care făcea ordine în gândurile ei. Și vă dați seama ce bază de informații avea o astfel de soră. Ea putea să acceseze într-un fel orice experiență și orice amintire a unei maici moarte.

## Politics

*Încercarea de a-l înțelege pe Muad'Dib fără a-l înțelege dușmanii de moarte, Harkonnenii, este asemenea încercării de a afla Adevărul fără a cunoaște Min-ciuna. Este ca încercarea de a vedea Lumina fără a ști ce-i Întunericul. Este cu neputință.* (Fragment din Manualul lui Muad'Dib scris de prințesa Irulan)

Politica în Dune este foarte complicată și la fel ca și întreaga intrigă a poveștii. De fapt, există mai multe intrigi și jocuri politice. Interesul fiecărei case



din Galaxie este clar: supremația asupra spice-ului. Metodele, după cum probabil știți, diferă de la o casă la alta (casele sunt de fapt niște familii imense care dețin practic o planetă. Atreides, de exemplu, deține planeta Calandan și cu ajutorul vostru și strategia voastră va deține probabil și planeta Dune). Totul poate părea simplu în ceea ce privește acest război: fiecare vine cu o armată cât mai mare și îi distruge pe ceilalți. Da, dar lucrurile se mai complică, pe traseul istoriei mai apar și atentate, lupte secundare, interese etc.

Pe Dune, Paul întâlnește fremenii și intră în contact cu civilizația lor. Aici o întâlnește pe Chani de care se și îndrăgostește. O nuntă nu este posibilă datorită intereselor

implicate. După moartea tatălui său, Paul preia conducerea casei Atreides și începe, prin păstrarea legăturii cu fremenii, să afle interesele acestora în legătură cu planeta Dune.

Fremenii sunt locuitorii deșertului, ei sunt singurii ce știu să călărească marii viermi și tot ei sunt singurii care încearcă să afle secretul acestora și, implicit, al mirodeneiei. Fremenii, în ciuda bogăției imense pe care o deține planeta lor, își doresc transformarea ei într-o planetă fertilă cu vegetație. Aceste planuri mărețe le află și Paul.

Este uimitoare voința fremenilor. Ei au găsit o metodă foarte practică pentru această transformare. Ei au construit în stânci un sistem întreg de canale care pe baza diferențelor de temperatură din deșert sunt capabile să capteze



orice grad de umiditate din atmosferă și astfel să colecteze apă. De-a lungul timpului s-au adunat cantități impresionante de apă, bazine întregi. Au găsit totodată și metode de a fertiliza solul. De exemplu, o plantă pentru a trăi are nevoie de apă. Fremenii au venit cu o



Meniul aduce aminte de Command and Conquer... ceea ce ne încântă, exploziile ne aduc aminte de Hiroshima ceea ce ne încântă și mai mult.



idee ingenioasă: deasupra plantei se așază un fel de clopot de sticlă, special construit, care în decursul zilei adună transpirația plantei și apoi noaptea datorită diferenței de temperatură are loc un proces de condensare care îi redă plantei apa necesară vieții.

Bineînțeles, în joc sunt foarte multe aventuri și intrigi. Cele mai importante sunt cele legate de planetă, de transformarea ei și de dușmanii lui Paul, Harkonnenii.

Harkonnenii sunt dușmanii cei mai de seamă ai atrezilor și fremenilor. Interesele lor sunt cele mai importante și nimic nu-i interesează când vine vorba despre cucerire, doar distrugerea contează. Cam acestea sunt interesele majore din poveste, la acestea adăugându-se și interesele maicilor.

## Spice and History

*Scrierea istoriei este, în bună parte, un proces de diversiune. Majoritatea relatărilor istorice abat atenția de la influențele secrete care s-au exercitat asupra evenimentelor importante.* (Basharul Teg)

Legenda spune că maicile sunt singurele care pot să întrevadă viitorul și, de asemenea, trebuie amintit că tot legenda prezice nașterea într-o bună zi a unui bărbat care va reuși să deschidă o tradiție asemănătoare celei Bene Gesserit, dar pe linie bărbătescă. Bărbații nu puteau primi o doză de spice care să-i ajute să prevadă viitorul căci, dacă ar fi încercat, ar fi murit.

Paul se decide totuși să încerce să ia o astfel de doză, și o și face. După o așa



zisă moarte de 3 zile își revine pentru a uimi maicile. El este primul care a reușit să ia o doză de spice aproape ucigătoare chiar și pentru o soră. El este Împăratul, el este Clarvăzătorul. Paul începe acum să aibă viziuni din viitor. Aventurile continuă, iar interesele fac jocul în cursul istoriei. Între timp Paul are și o soră Alia care este considerată un monstru deoarece mama sa Jessica Atreides a participat la un proces de transferare de memorie a altei maici (vezi mai sus) în timp ce era însărcinată. Astfel Alia a moștenit și ea toate memoriile pe care le avea maica respec-

tivă. Alia devine un fel de geniu ce poate vorbi, citi și care, în definitiv, are toate experiențele de o viață (de fapt sute de vieți) încă de la o vârstă fragedă.

Revenind la viermii din deșert aflăm că una din casele pretendente la supremația planetei Dune încearcă să captureze un pui de vierme și să-l transporte într-un deșert de pe o altă planetă. De ce? Pentru că s-a dovedit că uriașii locuitori ai dunelor sunt cei ce produc spice-ul, acesta fiind de fapt un fel de salivă al viermilor. Adaptarea unui vierme la condițiile unui alt deșert ar distruge faima planetei Dune și aproape fiecare casă care are posibilitatea de a captura un vierme ar putea deveni un producător de spice.

Aceste planuri mărețe nu se vor împlini însă niciodată datorită faptului că viermii nu suportă nici un fel de umiditate. O picătură de apă ar fi capabilă de a omorî un vierme. Așadar, această alternativă este exclusă.

După cum bine știți din Dune I, Paul pleca pentru un timp singur în deșert și avea viziuni. În timpul unei lupte Paul rămâne orb dar el continuă să vadă cu ajutorul ochiului minții. Este capabil de a vedea perfect în continuare (uimitor!).

Dar va fi silit să respecte niște reguli nescrise și va trebui într-un fel să se sinucidă. Pleacă astfel în deșert pentru a muri. După un timp el revine sub un alt nume, de

Acesta este un exterminator, iar acela este instrumentul său de lucru. Toți viermișorii ar trebui să se retragă în carapacea lor cât mai curând...ăăă ce carapace?





fapt revine ca un bătrân ce încearcă să-i lumineze pe cei de pe Dune și să-și înfrângă sora, pe Alia, care ajunsese la putere.

*Timpul nu se măsoară pe sine. E de ajuns să privești un cerc ca să-ți dai seama de asta. (Leto II – tiranul).*

## The End...

Cine ar fi crezut vreodată că după atâtea milenii, în care am năpădit și am stăpânit Universul, vom ajunge atât de puțini, încât să începem cu toții pe planeta de pe care am pornit? Cine ar fi crezut că ne vom întoarce pe un bulgăre de gheață? Și, mai ales, cine ar fi crezut că-l vom genera pe Dumnezeu din mințile și mâinile noastre?

Ultimul volum este cel ce schimbă întreaga viziune asupra Universului Dune. Suntem din nou pe Pământ de unde am plecat. Cartea spune că toate aventurile la care am asistat din spatele cortinei s-au petrecut de fapt cu mult înaintea erei noastre, cu multe milioane de ani în urmă. Singurul motiv pentru care nu avem în ziua de azi nici un fel de dovadă despre o astfel de civilizație atât de avansată este că nimic nu a fost scris. Surorile Bene Gesserit au pornit un fel de luptă împotriva scrisului, totul trebuia ținut în minte, nimic pus pe hârtie. Scrisul te făcea să uiți, de aceea trebuia

să-ți dezvolti capacitățile mintale.

Povestea spune că la început toți eram capabili de a memora și cu toții aveam o memorie colectivă. Fiecare știa ce știa și aproapele său. Singura problemă care s-a ivit a fost că bărbații plecau la război și ca în orice război oamenii mureau. Da, și? Păi dacă un soldat murea, chinurile și suferința prin care trecea acesta se transmitea colegilor săi, acestora le scădea moralul și nu mai puteau lupta. De aceea, cu trecerea timpului această abilitate a bărbaților a început să se „atrofizeze” și până la urmă să dispară. Singurele care au păstrat această abilitate au fost femeile ce nu mergeau la luptă.



Hai! Hai! La luptă ... om fi câștigat noi la Toulouse dar până la finala cu Brazilia mai e ceva. La antrenamente!

## La ce bun?

Toată această poveste vă va servi probabil să apreciați mai mult jocul și să-l înțelegeți mai bine. Legenda vă va da detalii mai multe asupra poveștii care se propune în joc. Acum, probabil apropierea de joc va fi mai puternică și interesul mai mare.

Ceea ce este nou legat de jocul în sine este că firma ne-a mai dezvăluit câte ceva din spatele monitoarelor Westwood. Noi nu putem decât să așteptăm cu o și mai mare nerăbdare apariția pe piață a jocului așa cu va fi el. Toate greșelile vor fi trecute probabil cu vederea (nu iertate) de gameri care vor aprecia din plin efortul depus la acest remake.

Sunt convins că jocul va urca în to-puri chiar de la început prin faima pe care o are, fiind primul joc de strategie real-time din istoria jocurilor, dar și prin titlul pe care-l poartă: *Dune 2000 – Long Live the Fighters*. Acest titlu este plin de istorie, ca să spun așa, el a devenit un adevărat cult pentru cei ce cunosc opera lui Frank Herbert, și nu numai. Aveți ocazia să admirați în imaginile din articol, secvențe din filmele ce vor acompania jocul și care probabil vor constitui farmecul jocului. După cum am mai spus și în numărul 8/98 LEVEL, toate unitățile sunt refăcute, toate clădirile sunt refăcute, în plus o să avem și ocazia de a juca un multiplayer cu prietenii.

Tot ceea ce ni se cere este răbdare. Apoi: *just sit back and enjoy!*

Sergio

## LEVEL DATA

Producător: Westwood Studios  
Distribuitor: Virgin Interactive  
Adresă Web: [www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
Data lansării: vara 1998





# Mech Commander

După Mech Warrior I, II și add-on-ul Ghost Bear Legacy, Microprose a hotărât schimbarea genului. Cu *Mech Commander*, faimoasele simulatoare de roboți de luptă se vor transforma în strategie real-time.

Luptele dintre clanuri și popoarele din Sfera Interioară a Galaxiei au fost extrem de dure. Mii de roboți au fost transformați în praf și pulbere, laserele se aprindeau la apus, tunurile cântau „Sara pe deal” iar unitățile aeriene se jucau de-a „Cine face crateru’ cel mai mare!” În această atmosferă incendioasă, jucătorul, disperat în robotelul lui de tinichea, se chinuia să reziste cât mai mult, urla ordine prin radio la coechipierii care aveau prostul obicei să anunțe „Ejecting! Ejecting! Ejec...!” În first-person, lucrurile erau destul de complicate. Dar cine spune că la a treia persoană situația s-a ameliorat? *Mech Commander* e furios, e chiar foarte furios.

## Hold your position, MechWarrior!

Dacă ați privit intro-ul de pe CD-ul LEVEL de luna trecută v-ați lămurit despre ce este vorba: un joc care stimulează glandele salivare, făcând cavitățile bucale să elimine cantități impresionante de H<sub>2</sub>O. Ca și în cazul Westwood-ului, FASA Interactive (firma producătoare, cvasi-necunoscută până



Conferința de... pace a clubului „MechWarrior pentru construirea unui viitor luminos”. Inamicii încearcă să se ascundă după clădiri dezafectate, în speranța că vor scăpa cu tabla intactă.

acum) folosește pentru realizarea filmelor actori cât se poate de reali, spre deosebire de Blizzard, care consideră în continuare că animația pe calculator este o soluție mai bună. În fine, filmele din *Mech Commander* fac parte cu siguranță din categoria „atmosphere creator”.

După cum ne anunță intro-ul, se pregătește o invazie pe teritoriul clanului Smoke Jaguar. Însă, înainte de Veni, Vidi, Vici, cineva trebuie să pregătească terenul, să elimine rezistența, să spele pe jos, să zugrăvească etc. Și care este rolul gamerului în toată afacerea asta? El este cel care dă ordine, privind situația de undeva de sus, de pe orbită, de la bordul unei nave gen U.S.S Enterprise.

Jocul este un RTS în adevăratul sens al abrevierii, dar cu unele mutații pe care producătorii le-au considerat absolut necesare. În *Mech Commander* nu se

Două dintre SRM-urile mele se reped către pieptul unui „tablagiu”, care îndrăznește să mă zgârie cu ale lui gloanțe cu uraniu sărăcit. Dacă îi distrug centrul de comandă, fac opinci din armura lui, îmi hrănesc familia două luni și-mi mai rămân bani de-o bere...







Chestia roșie din vârful ecranului este semnalul emis de o mină înainte de a determina roboții să adopte poziții indecente. În rest, clădirile și pădurile ard, MechWarrior-ii se ejectează într-o fericire, șoselele suferă cu taxa Băsescu cu tot. Ce mai, ne simțim ca acasă. Mai lipsesc inundațiile...

ar fi cantitățile cu pricina, la un moment dat mech-ilor li se cam face rău și încep să-și piardă părțile componente: mai întâi un braț (cu tot cu armă), apoi celălalt, câteodată și un picior, pentru ca în cele din urmă să se prăbușească în suc propriu, în timp ce pilotul strigă plin de elan un „Ejecting!” patriotic și își ia zborul în capsula de siguranță. Pentru a evita aceste neplăceri, jucătorul trebuie să încerce să convingă inamicul că inteligența umană poate învinge AI-ul. Dacă armamentul din dotare este combinat cu o strategie bine planificată, se prea poate să plecați de pe câmpul de luptă încărcăți cu salvage (rămășițe re folosibile) mai ceva ca Moș Crăciun. Ar fi totuși o mică problemă: roboții gamer-ului ajung pe planetă prin intermediul unor dropship-uri, care sunt lansate de pe orbită, iar aceste nave nu au spațiu nelimitat. Pentru primele misiuni, tonajul maxim care poate fi coborât pe planetă este de 80-100 de tone, ceea ce înseamnă doi-trei roboți de 25t (dotați cu armament ușor și mediu: SRM – Short Range Missiles, Laser) și

Duel între zgârie-nori: La 10, vă întoarceți și trageți. Martorii se pot amesteca și ei unde nu le fierbe armura și se pot arunca în cale rachetelor, în speranța că vor ajunge pe Veșnicile Plaiuri ale MechWarrior-ilor. După luptă, pot face chiar și o baie!

harvestuiește, nu se construiește, nu se produc unități. Știți voi: „Nimic nu se pierde, nimic nu se câștigă, totul se... cumpără”. Din acest p.d.v., jocul se aseamănă cu Jagged Alliance. MechWarrior-ii nu sunt nimic altceva decât mercenari care trebuie achiziționați, dotați cu roboți și armament și trimiși către o moarte glorioasă... către victorie. Banii (creditele, dolarii, bancnotele etc.) provin din terminarea cu succes a misiunilor, adică prin îndeplinirea obiectivelor (în număr de maxim trei). În *Mech Commander*, obiectiv înseamnă distrugerea sau capturarea unor clădiri și unități, eliberarea unor prizonieri din tot felul de închisori dubioase, protecția unor convoaie sanitare, transformarea altor convoaie în grămezi fumegânde, așezarea roboților în fața trenurilor etc.

## Atrăgând atenția...

Când este vorba de un joc, mulți se reped la capitolul Grafică, fără să le pese de introducere, prolog și alte părți de început. În cazul *Mech Commander*-ului, cei care au ca ocupație găsirea nodului în papura grafică pot să-și dea demisia, pentru că, ladies and gentlemen, suntem martorii răsăritului unei noi epoci în domeniul îmbinării de culori și forme. Nu este perfect, dar e pe aproape. În jocul celor de la Microprose se simte o tendință către plaiurile mioritice virtuale din *Transport Tycoon Deluxe*. Detaliul grafic este din nou dus la extrem. Giganticii roboți se perindă printre păduri, orașe, ferme, complexe industriale. Pașii lor lasă urme chiar și pe pavajul șoselelor (dacă un mech este mai mare, lasă urme mai adânci). Producătorii oferă

chiar și posibilitatea de a compara înălțimea unui Homo Sapiens cu cea a unui robot, când unul dintre vehiculele inamice este transformat în cenușă. Micul antropoid se repede cu toată viteza către un adăpost, de multe ori dând cu capul de picioarele roboților. Atât pentru cei care au dificultăți în privirea acestor scene cât și pentru cei care vor să vadă dacă roboților le lipsește vreun șurub, FASA Interactive a hotărât să permită jucătorilor să zoom-eze pe câmpul de bătălie.

Ca în orice joc de genul ăsta, roboților le este scris să înghită cantități impresionante de gloanțe, lasere și rachete inamice. Dar, oricât de impresionante



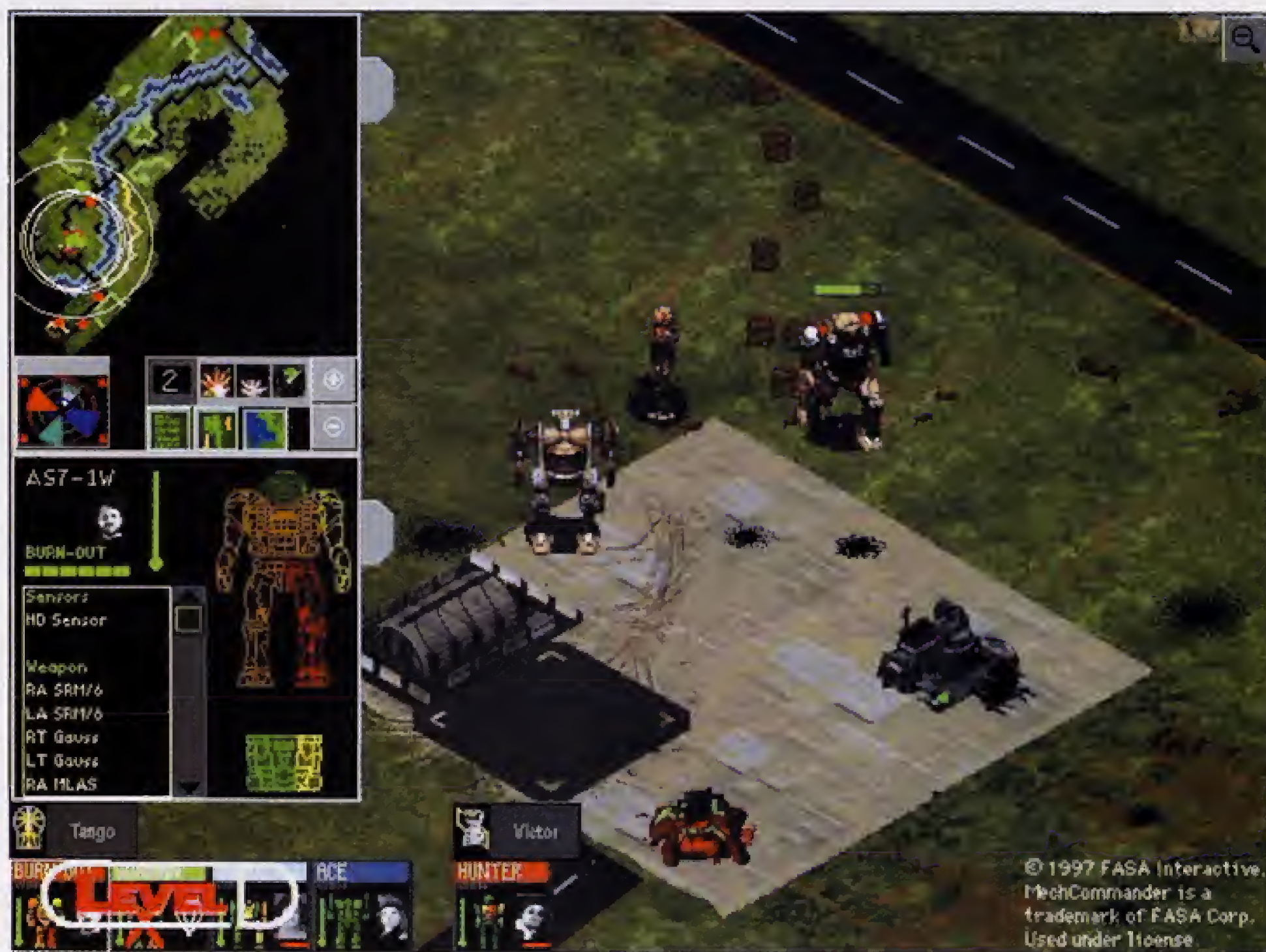


unul de 30t, pentru armamentul greu (LRM - Long Range Missiles, PPC - Particle Projector Cannon, Heavy Flamer). Unii roboți pot fi dotați și cu jump-jet, în cazul în care vor să sfideze gravitația. Inamicul poate fi detectat cu ajutorul unor radare portabile, fapt ce permite elaborarea treptată a strategiei pentru fiecare misiune în parte.

Pe măsură ce înaintați în joc, noi tipuri de mech și arme devin disponibile, iar tonajul maxim care poate fi adus pe sol poate ajunge la 350-400t. Cu toate acestea, deși cifra poate părea impresionantă, numărul de roboți nu este niciodată suficient. Jocul este foarte dificil (nu se poate seta gradul de dificultate), pentru că inamicul are prostul obicei de a ataca în valuri (cu vehicule blindate, un gen de tancuri, lansatoare de rachete, lansatoare de... mine, turele și roboți, aceștia din urmă fiind de obicei greu de doborât). Primul val poate fi aproape întotdeauna oprit cu succes, dar roboții din dotarea gamer-ului ajung în ultimul hal: armura praf, una sau două arme așisderea, așa că următorul val are doar grijă să officieze serviciul funerar.

În Mech Commander contează și experiența mechwarrior-ului din interiorul robotului. La început, majoritatea mercenarilor sunt proaspeți, inocenți, verzi ca o zi de primăvară. Nu se prea descurcă ei cu toate butoanele din carlingă, ochesc cel puțin bizar și trag în inamici de parcă și-ar propune să nu-i nimerească, dar odată

**Merry Christmas tuturor Clanurilor! În cinstea evenimentului, am hotărât oferirea unui spectacol de artificii. WOW! Mai ceva ca 4 iulie! Dacă inamicii continuă să atace în ritmul ăsta, vom avea material și pentru Revelion...**



cu trecerea tipului devin niște înțelepți și încep să lovească țintele mai ceva decât Winnetou. Piloții experimentați sunt secretul succesului, așa că ar fi bine să le acordați multă atenție. Dacă un robot se poate înlocui, moartea unui pilot înseamnă obligatoriu restartarea misiunii. Mă rog, dacă vreți să terminați jocul...

## O lume de sunete

La nivelul polifoniei concepută prin intermediul plăcii de sunet și receptată prin boxe sau căști, Mech Commander se descurcă onorabil. Mercenarii sunt cum nu se poate mai vorbăreți, exploziile fac membrana difuzoarelor să vibreze profund,

**Damage-ul suportat din roboții echipei jucătorului este reprezentat în stil renașcentist cu accente baroce în display-ul din stânga. Pentru moment, Burn-Out încearcă un nou model de armură: o combinați de hârtie și vopsea roșie...**

copacii trosnesc când un mech gigantic îi calcă din greșală, iar laserele și rachetele străbat aerul vâjâind mai ceva ca săgețile lui Mircea cel Bătrân.

Odată ajunși la final, concluzia este mai mult decât evidentă. Avem așadar un întreg fermecător, paradisiaco-extatic, mare devorator de hard-disk și timp, dar cu siguranță un „trebuie” pentru cei pasionați RTS-uri și SDRG-uri (Simulator De Robot Gigantic). Cei care s-au simțit ultraîncântați de atmosfera din MechWarrior se vor apropia periculos de mult de o stare de euforie cibernetico-virtuală, având ca efect imediat achiziționarea unor cantități îngrijorătoare de Cola, alune și mouse-uri (fără a aminti țigările, berea, alcoolul, drogurile, megacorporațiile, războiul din Golf, bomba nucleară...).

În ritmul ăsta, Fasa Interactive și Microprose vor fi acuazate de atentat la integritatea gastrico-financiară și temporal-ocupatională (?) a gamer-ilor.

*Mike*



## LEVEL DATA

**Producător:** Fasa Interactive  
**Distribuitor:** Microprose  
**Hardware:** Pentium 133, 32Mb RAM  
**Placă 3D:** Nu  
**Multiplayer:** Da  
**Platformă:** Win 95

© 1998 FASA Interactive. MechCommander is a Trademark of FASA Corp. Used Under License.



# POD

Epoca jocurilor de extreme racing a ajuns la o răscruce. UbiSoft au reușit sau au lansat o clonă fadă de „Need for Speed”? Ei bine, articolu’ de față se vrea un răspuns.

Visul oamenilor pare a fi acela de a se duce și pe alte planete, pentru a le exploata, polua și, în cele din urmă, distruge. Cei de la UbiSoft s-au gândit la eventualitatea în care micii antropoidieni vor ajunge pe Io, satelitul lui Jupiter. Acolo, după o călătorie de câteva milioane de kilometri, se stabilesc pe planetă și se apucă să ridice structuri ciudate, similare orașelor de pe vechiul Pământ (dar cu un aer futurist). După aceea încep să sape după tot felul de materii prime, doar doar le vor ajunge pentru câteva războaie. În această (dez)ordine de idei au luat naștere planuri mărețe, de dezvoltare și prosperitate care s-au realizat prin intermediul construirii câtorva mine. Proiectele păreau a funcționa de minune, așa că la câteva luni după colonizare totul mergea ca pe roate: oameni din toate colțurile Universului s-au repezit să ocupe locurile de muncă proaspăt create și au fost construite orașe întregi. Era ca și cum societatea de pe Io trăia la limita unei noi frontiere. Însă acest vis frumos a ajuns într-o bună zi la capăt de linie. Într-una din minele în care se extrăgea... minereu, sfredelul a dat de o substanță verde cam dubioasă. Mașinăria a continuat să sape și substanța cu pricina s-a cam supărat. La douăzeci de secunde după aceea, toată stația minieră se contopea cu universul printr-o explozie de toată frumusețea, în timp ce ultimul tren de transport ducea către oraș noul locatar, virusul care urma să distrugă lumea idilică de pe Io. În urma dezastrului au rămas pe planetă doar câțiva incon-

știenți, unii pentru că așa au ales, alții pentru că nu au avut de ales. În așteptarea clipei fatale, tipii cu pricina se cam plictiseau, așa că s-au apucat să construiască mașini solide, cu tot felul de accesorii agresive. Cu bolidele astea goneau în disperare pe străzile părăsite al planetei. Apoi au pus la cale și un campionat (pe 16 trasee), la capătul căruia era un singur premiu: salvarea de pe planetă. Pilotul învingător urma să profite de serviciile decolării



ultimei nave de pe Io (care a fost proiectată pentru o singură persoană).

## Cea mai infernală și sălbatică cursă de coșmar

Sunteți cumva posesorii unui Pentium 133Mhz? Aveți montați pe placa de bază 16MB? Aveți cumva și un accelerator

grafic? Dacă da, atunci puteți să vă bucurați de senzațiile tari din *POD*. Este un racing game care merită tot respectul. Introul este extrem de bine realizat, fiind un excelent „atmosphere creator”. UbiSoft a reușit astfel la capitolul „lăsăturii cu gura căscată”. Cursele au loc într-un peisaj apocaliptic cu orașe în ruină, canioane, fabrici dezafectate, cuibul unei insecte gigantice, dealuri înver-

zite... de *POD* și peisaje subterane. Modurile în care se concurează pe aceste trasee variază și ele, de la single race și championship la duel, time attack și ghost mode. În acesta din urmă, jucătorul are posibilitatea de a concura pe oricare dintre trasee, timp de trei ture, cu imaginea unei alte mașini, care poate fi atât timpul cel mai bun al jucătorului cât și timpul pe care l-a obținut alt jucător. *POD* oferă și opțiunea de joc în split screen. Din fericire, cele două ferestre sunt suprapuse și nu alăturate ca în *Ignition*.

## Procesul de producție

Înainte de a se apuca de lucru pentru *POD*, echipa de la UbiSoft a studiat peste 75 de jocuri de curse: Vroom, Ridge Racer Revolution, Mario Kart, F-zero, F1GP, Stunt Car, Motor Toon, Virtua Racing ș.o.g.d.a.j. (și o groază de alte jocuri). După aceea a început munca de design 2D, graficieni măiestri punându-și la contribuție talentele inegalabile și creând universuri întregi. Apoi au fost selectate cele considerate în limitele bunului simț și s-a trecut la conversia 3D. Fiecare traseu poartă amprenta unui designer, care a încercat să personalizeze tot peisajul.

În ceea ce privește mașinile, acestea au fost create după design-uri inedite, astfel încât să fie cât mai credibile. Totuși, bolizii aștia nu sunt făcuți de Ferrari, ci de niște desperați, care au pus la un loc tot ce aveau la îndemână.

Așadar și prin urmare, așa se prezintă *POD*. Frumos? Urât? Intelligent? Asta rămâne să stabiliți domniile voastre.

Mike

### Nota LEVEL

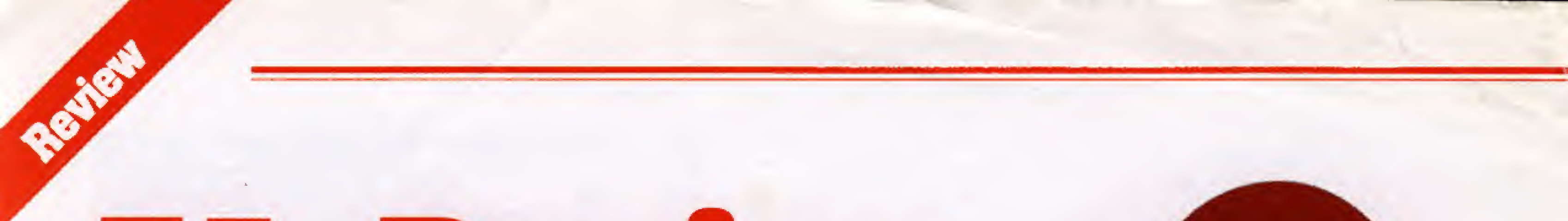
Producător: UbiSoft  
Distribuitor: UbiSoft  
Telefon: 01/4111045  
Fax: 01/4111080

**85**

Hardware: P90,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Da  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95







# F1 Racing

**Vrrooom... Puneți-vă centurile de siguranță. Un nou campionat mondial de F1 începe.**



Bolidul de Formula 1 este conceput special pentru cursele de viteză pe un traseu bine stabilit. Caracteristica principală? Bordul foarte jos ce se sprijină pe patru roți inegale dintre care două asigură direcția, iar celelalte două propulsia.

Nu știu câți dintre voi au văzut un Grand Prix pe viu, dar bănuiesc că nu mulți. Acum puteți asista liniștiți din fotoliul de acasă la un întreg week-end Grand Prix. A venit momentul să apăsați pedala de accelerație!

Pentru a crea cel mai real simulator de Formula 1, Ubi Soft s-a îndreptat spre firma Renault (campionă a lumii de 6 ori) pentru a beneficia de experiența acesteia în domeniu. Colaborarea dintre Christian Blum – inginer la Renault Sport – și Ubi Soft, a dus la integrarea în joc a nenumărate aspecte tehnice specifice F1. Printre altele s-a creat un nou model de calcul matematic a reacțiilor mașinii, respectându-se cu fidelitate informațiile oferite de Renault. Nimic nu a fost lăsat la întâmplare: sunetul motorului, mesajele radio, telemetria, caracteristicile pneurilor, strategia curselor, comportamentul piloților, aerodinamica, etc... Totul a fost conceput astfel încât să te simți într-adevăr la volanul unui bolid de Formula 1: grafica, opririle la standuri, impresia de viteză, și o întreagă serie de opțiuni destinate reprezentării cât mai fidele a condițiilor cursei. După ce Christian Blum a corectat și ultimele imperfecțiuni, Jean Alesi, H. Harald Frentzen și Jean

Stânga, dreapta, iar stânga, iară dreapta. Șicanele sunt adevărate teste de măiestrie pentru orice pilot de Formula 1.

Christophe Boullion s-au așezat în fața calculatorului pentru a-și da cu părerea și a le recomanda ultimele retușuri.

Acum însă, a venit și rândul vostru!

## Un week-end pe circuit

Ambianța este partea dominantă a unui week-end de F1. În timpul celor patru zile cât durează acest „week-end”, mașinile se află într-o concurență acerbă. Iar cu ele toate celelalte ingrediente: starurile, banii, fetele frumoase, șampania, ce mai încolo și încoace, o întreagă nebunie! Totul atinge însă dramaticul atunci când mașinile și oamenii sunt propulsați într-o cursă până la limita posibilităților, pe un petec de asfalt. Senzațiile sunt pe măsura banilor investiți : de nemăsurat! Sosirea scuderiiilor și a piloților, miercuri seara, este un spectacol în sine. Veniți din toate colțurile lumii, ei debarcă sute de persoane și zeci de tone de material „high-tech”, după care se instalează într-un stand de 180 m<sup>2</sup>. Aici vor sta pe toată perioada week-end-ului, și tot aici vor putea fi contactați de presă sau

de VIP-uri. Joi se fac ultimele verificări tehnice ale bolizilor, conferințele de presă se înmulțesc, încep să circule primele zvonuri, presiunea își intră în drepturi, tribunele încep să se umple, iar primele motoare se fac auzite. Infernul mecanic este oficial deschis. Celor care nu și-au ocupat un

Urmăriți adevărata artă a condusului. Un mic giubșuc pentru fotografi și spectatori.



loc de vineri sau sâmbătă, le va fi greu duminică, ziua cursei, să o facă. La standuri, animație multă. Formula 1 a devenit prea complicată pentru o singură persoană. Echipa întregi de specialiști (de șasiuri, de motor, de electronică, de informatică ), precum și agenți de pază și de întreținere mișună de colo-colo. Astfel se derulează un week-end Grand Prix. Vineri se efectuează probe pentru ca piloții să învețe traseul, sâmbătă se desfășoară calificările, iar duminică are loc în sfârșit cursa. Calificările de sâmbătă sunt tratate cu mare seriozitate, obținerea unui pole position fiind un pas mare spre victorie. Pregătirea mașinii este la fel de importantă, trebuind luați în considerare toți factorii : traseul, condițiile pistei și vremea. Și vine ziua de duminică, suspansul crește, piloții s-au așezat în bolizi, mai sunt doar cinci secunde.

## 5, 4, 3, 2, 1... Start

Ai intrat în această lume delirantă a vitezei. F1 Racing îți dă posibilitatea să trăiești un Grand Prix week-end. Ca în majoritatea simulators de F1, poți concura într-o singură cursă, poți parcurge tot campionatul sau pur și simplu poți rula contra cronometru. Dar nu vei simți jocul decât atunci când te-ai hotărât să accepți provocarea și să încerci să câștigi titlul mondial. Îți alegi scuderia pentru care vei alerga și pilotul în pielea căruia vei concura, și aventura începe. În fiecare



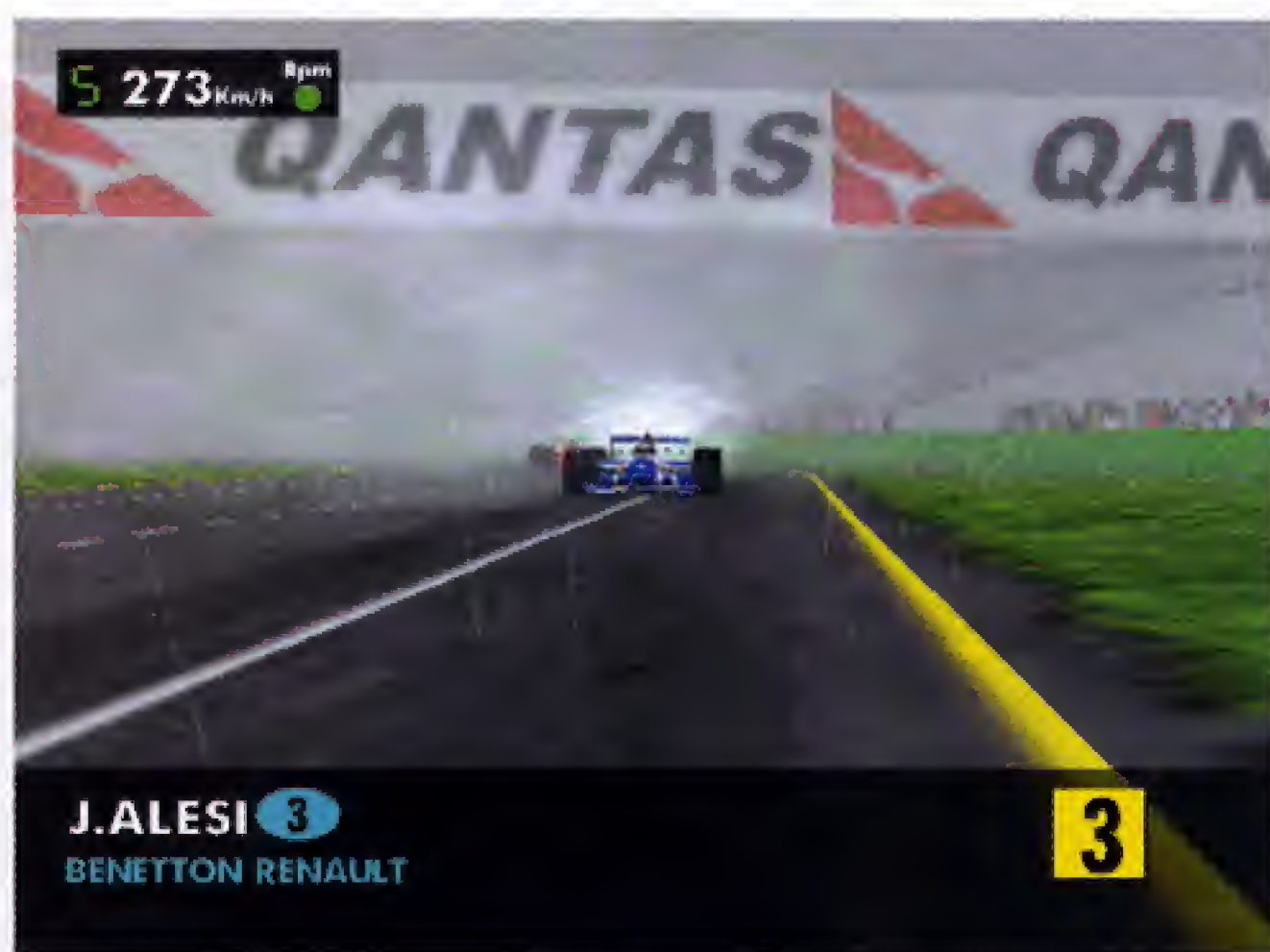


cursă vei participa absolut la toate etapele. La prima vedere probele de vineri și sâmbătă par plictisitoare, dar sunt foarte importante. Jocul este de un realism extraordinar, iar cea mai mică greșală te poate proiecta în parapeți. În consecință, vă sfătuiesc să nu treceți cu vederea aceste probe. Ele vă ajută să învățați traseul, să observați punctele periculoase și să vă pregătiți strategia. Parcurge cât mai multe ture și compară timpii obținuți cu cei ai adversarilor. Cam după 20 de ture oprește pe la standuri, cauciucurile își pierd ușor aderența mai ales dacă ai ieșit în decor sau frânezi brusc. Cum e și normal, ai pneuri pentru orice condiții, slick pentru vreme frumoasă și pneuri de ploaie. Sâmbătă după-amiaza, la calificări, folosește-le pe cele mai performante (slick D) și dă-i bătaie. Nu cumva să părăsești calificările până nu ești sigur că ai obținut cel mai bun timp posibil. Un pole position e un avantaj ce nu trebuie neglijat. Duminică dimineața mai faci vreo două ture pentru warm-up și te pregătești de cursă. Se prezintă frumos grila de start, se aprinde lumina roșie, motoarele vuiesc și ... cursa începe. S-a dus vremea când era suficient să ții apăsată accelerația și să faci stânga-dreapta ca să câștigi cursa. Fiecare curbă trebuie abordată inteligent,

Dacă vremea îți pune bețe în roate, echipează-ți bolidul cu pneurile de ploaie și ai grijă mare la viraje.

informațiile de pe radio pot fi foarte utile, și fii cu ochii pe oglinda retrovizoare. Șacalii așteaptă în umbră cea mai mică greșală. Dacă ai timp, poți admira tribunele înțesate de spectatori sau peisajele magnifice. F1 obține un plus prin realizarea grafică. Nu numai cursa e animată, pe margine vei vedea o mulțime de oficiali agitănd tot felul de stegulețe, iar în timp ce bolidul tău devorează pista poți admira cum se învârt noile și minunatele tale pneuri Goodyear. Urmele trecerii tale (frâne, dăre prin decor) se

Sau... poți avea surprize neplăcute ca cei doi piloți din față.



Pe străzile claustrofobice ale Monaco-ului, cursele de urmărire ale piloților devin adevărate acte de curaj.

observă în turele următoare. Contactele dintre bolizi nu rămân fără urmări, ieșirile în decor, rămășițe sau zboruri planate putând duce la abandonuri surprinzătoare. Acum începătorii nu trebuie să se sperie deoarece există în continuare opțiunea frânării automate la curbe sau cea a mașinii indestructibile. Dar dacă vreți să trăiți și să simțiți exact ca piloții de F1 e mai bine să le ignorați. Opririle la standuri au și ele un aport deosebit la obținerea

Iar când sunt văzute din cockpit, trăiești cu adevărat suspansul și emoția unei curse de Grand Prix.

victoriei. Momentul îndeplinirii lor trebuie ales cu grijă. Dacă veți tine seama de toate acestea nu știu ce v-ar mai putea împiedica la sfârșit să parcurgeți turul de onoare. Suportul audio întărește și mai mult senzația participării efective la cursă. Sunetul motorului, frânele, mesajele radio sau zgomotele produse la o ieșire de pe traseu sunt destul de bine concepute.

F1 Racing este unul din cele mai reușite simulatoare ale acestui an, aproape toate elementele fiind concepute și proiectate deosebit de bine. GP2 a scris istorie acum câțiva ani buni, acum e rândul altor produse să-și spună cuvântul. Ce mai tura-vura, dacă vreți cu adevărat să trăiți experiența unui pilot de curse încercați F1 Racing, merită! Mai ales când ai nevoie de ceva „adevărat”.

Claude

#### Nota LEVEL

Producător: Ubi Soft

Ofertant: Ubi Soft România

Telefon: 01/4111045

Fax: 01/4111080

Hardware: P166,

16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Nu

Platformă: Dos, Win95

88



# World Football '98

Ubi Soft șutează puternic și...  
înscrie un nou joc de fotbal!

Dacă vei întreba vreodată un gamer cine produce cele mai bune jocuri de sport îți va răspunde cu siguranță EA Sports. Aceștia au acaparat practic piața, în mare parte datorită realismului pe care l-au impregnat jocurilor. Iubitorii fotbalului s-au delectat pe rând cu FIFA '96, un joc bun dar cu o realizare tehnică cam slăbuță, și apoi cu FIFA '97, ce impresionează prin grafică și sunet dar e o deziluzie în ceea ce privește simularea jocului de fotbal. Dar acestea sunt deja incluse în arhive, iar devoratorii de fotbal stau cu sufletul la gură în așteptarea unui nou joc. Profitând de întârzierea apariției mult doritului FIFA '98 și de febra Campionatului Mondial, Ubi Soft a scos pe piață una din ultimele lor realizări, World Football '98, în încercarea de a întrerupe monopolul firmei EA Sports. Luați calitatea graficii și sunetului din Sub Culture, feeling-ul din FIFA '96, adăugați un pic de realism și ați obținut un joc ce vă poate face să uitați că anul acesta a fost un Campionat Mondial.

## Ubi Soft pasează, tu înscrii

Cu toate că a apărut anul acesta, WF '98 nu este un joc dedicat Campionatului Mondial. Ubi Soft s-a aplecat doar asupra competițiilor la care participă echipe de club. Ai posibilitatea de a alege dintre sute de cluburi de pe întreg mapamondul. Un lucru îmbucurător este că se respectă întru totul atât denumirile cluburilor (358) cât și numele jucătorilor (nu mai puțin de 6000). Pentru aceia dintre voi care dețin un sentiment de patriotism cum numai noi românii putem avea, Ubi Soft vă oferă șansa de a juca cu Steaua București sau Universitatea Craiova. WF '98 ne pune la dispoziție patru modalități de a ne testa îndemânarea și reflexele și anume: league, cup, tournament și training. Dacă la capitolul cupelor stă bine (Liga Campionilor, Cupa



UEFA, Copa America și multe altele), în schimb league ți se va părea de-a dreptul impresionant: Premier League (Anglia), Primera Divison (Spania), Serie A (Italia) la care se adugă Ubi League în care sunt înscrise 256 dintre cele mai bune echipe din lume.



Interfața jocului este deosebit de atrăgătoare, fiind în plus și foarte ușor de utilizat.

## Și bune....

Ca orice lucru realizat de mână și inteligența omului, WF '98 are lucruri bune și rele. Și cum veștile rele e bine să le ascuți la urmă, voi începe cu ceea ce ne cucerește atunci când jucăm WF '98. Așa cum ne-a obișnuit, Ubi Soft reușește și de această dată să impresioneze prin realizările grafice. În încercarea de a reda cât mai aproape de realitate atmosfera de pe stadioane, au renunțat la grafica 3D și au adoptat un 2D izometric care reușește să dea impresia de adâncime și îmbunătățește sensibil viteza și fluiditatea jocului. Jucătorilor li s-a acordat o atenție deosebită, ei fiind de fapt sarea și piperul jocului de fotbal. Cu ajutorul a 340 de animații s-au obținut peste o sută de



E destul de dificil să domini o echipă cum este Manchester United. Asta și din cauză că în această echipă se află o serie din cei mai buni jucători!



O fofarfecă spectaculoasă și... GOOOL! O fază care l-ar face invidios și pe Maradona!

mişcări foarte reale și plăcute ochiului. Fofarfeci, plonjoane, voleuri spectaculoase, nimic nu lipsește din arsenalul jucătorilor. Ca să nu mai vorbim de fumusețea umbrelor care au depășit stadiul de cercuri sau pătrate, și culmea, se mai și modifică exact după mișcarea executată de jucător. Tot la capitolul jucători intră și echipamentul, foarte bine reprezentat și desenat, dar dacă nu îți place poți să-ți faci hăinuțele și singur. Suportul audio, cum era și normal, nu putea lipsi. Comentariul meciurilor este asigurat de celebrul Martyn Tyler. E o adevărată încântare să-l auzi cum spune: „And it's in! It's a goal that will go right in the history! What a masterpiece!” sau „The referee didn't hesitate! He sent him out!”. Păcat că mulțimea nu se aude decât în fazele spectaculoase. Cu toate acestea, urechile tale vor fi desmierdate în anumite cazuri cu puternice urale sau fluierături. Și, să nu-ți vină să crezi, atunci când înscrii un gol în deplasare auzi toată gama de fluierături existentă. Cool, nu-i așa? Nu puteau lipsi desigur manifestările de bucurie la înscrierea golurilor, manifestări pe cât de numeroase tot atât de pitorești. Iar ca bucuria ta să fie completă poți admira dezamăgirea crâncenă întipărită pe chipurile adversarilor. Ai reușit o fază de neuitat, o fază pe care vrei să o păstrezi sau să o arăți prietenilor? Nimic mai simplu, acum le poți salva. Și dacă prietenii tăi nu cred că tu ai reușit așa ceva le poți demonstra într-un turneu multiplayer în care se pot înscrie până la 8 jucători.



### ...și rele

Uite c-am ajuns și la pagina de critici! După un început ce promite mult, WF'98 poate fi o deziluzie pentru fanii acestui gen. Deși execuțiile spectaculoase le întâlnești la tot pasul, jocul este anost și chiar plictisitor. Totul se reduce la o ploaie de centrări în careu la care, dacă apeși în disperare tasta de șut, se găsește câte un jucător care să expedieze mingea spre poartă. Nici vorbă de driblinguri geniale, un-doiuri superbe, ca să nu mai amintim de egoismul jucătorilor. Am ieșit cu FUNDAȘUL din apărare, am trecut pe lângă adversari ca pe lângă niște jaloane, am centrat și ....gol! Aici veșnica problemă, dacă ai prins unghiul, distanța sau alte eventuale repere și le vei executa de fiecare dată la fel, portarul va primi gol de fiecare dată. Din experiența proprie, am câștigat finala cu 11-0 din care 9 goluri au fost înscrise de același jucător și din aceeași poziție. Dacă ai reușit să scăpați singur cu portarul, nu vă bucurați! Nu veți reuși să înscrieți! Neavând posibilitatea de a șuta în colțul pe care îl dorești, șutul se va îndrepta exasperant și de fiecare dată exact acolo unde se află portarul. Un alt lucru pe care nu vă sfătuiesc să-l faceți este să vă încercați norocul cu șuturi de la distanță. În aceste situații

jucătorii par aduși dintr-o ligă de rugby, șuturile lor nimerind în cel mai fericit caz ceva porumbei ce s-au aventurat pe deasupra stadionului. Iar dacă încerci cumva o boltă, poți merge liniștit să bei o cafea sau să-ți fumezi țigara. Ai tot timpul și în nici un caz nu vei surprinde portarul. Deși numele jucătorilor apar tot timpul și vei ști că la balon s-a aflat Ronaldo, Hassler sau Laudrup, aceștia sunt lipsiți de personalitate arătând toți la fel, aceeași statură, culoare a părului sau pielii și toți sunt capabili să realizeze orice execuție oricât de dificilă ar fi. Iar dacă jocul tău este anost, jocul calculatorului este de-a dreptul penibil. Norocul lui și coșmarul tău este că cea mai mare parte a șuturilor expediate spre poarta ta vor fi respinse în corner (95% din golurile pe care le-am primit au fost marcate în urma unor cornere). Probabil, din cauza celor prezentate mai sus, cei de la Ubi Soft au renunțat să mai lucreze la unghiurile de vizionare a partidei, camera



Poborsky privind liniștit un duel în careul propriu. De-ar ști săracul cum o să se termine faza asta...

reducându-se la trei opțiuni: aproape, normal și foarte departe. Nu încercați să jucați pe foarte departe deoarece tot ceea ce veți vedea va fi un mușuroi de omuleți roind pe ici pe colo fără sens (obiectul muncii, adică mingea, devenind practic invizibilă).

În lipsă de ceva mai bun vom juca și World Football'98 cu speranța că Ubi Soft nu se va opri aici.

Claude



World Football '98 este unul din cele mai bune simulatoare sportive de până acum!

### Nota LEVEL

Producător: Ubi Soft  
Distribuitor: Ubi Soft România  
Telefon: 01/4111045  
Fax: 01/4111080

**85**

Hardware: P133,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95



# Rayman Gold

**Vedeta side-scroller-urilor cu brațe ce se remarcă doar prin....absență, revine pe micile ecrane pixelate. Ce e vechi și ce e nou rămâne de văzut.**

În 1996 Ubisoft a lansat pe piața jocurilor pentru PC, *Rayman*, un side scroller plin de farmec ce aducea ceva inovații în domeniu (în special membrele...sau mai bine zis întregul personaj ale cărui membre gravitau incredibil în jurul unui cap cu un păr auriu vâlvoi). Acțiunea jocului se desfășura într-o lume extrem de colorată, iar personajul principal era plin de umor (cred și eu, că doar nu-i gravitau mâinile în jur degeaba) și non-violent (kids stuff) ce prefera să se strâmba la inamicii lui decât să-i omoare (de parcă ar avea cu ce). Fiecare personaj a fost dotat de mama natură (mai precis Ubisoft Entertainment) cu o personalitate bine definită și cu o înfățișare de desen animat de sâmbătă dimineața, ceea ce a dat jocului un „ceva” unic. Jucătorii erau vrăjiți de variația culorilor și plonjau (cap) într-o lume de zahăr. Jocul era totuși ceva mai mult decât o lume a dulciurilor și glazurilor (pe bune?), acțiunea era atrăgătoare și captivantă (pe cine mint eu aici?), o grămadă de aventuri și de puzzle-uri îl așteptau pe *Rayman* în cele 50+ de nivele. Pe vremea aceea *Rayman* a făcut un pas înainte în lumea side-scroller-urilor. Jocul a fost încununat de succes, vânzările ridicându-se la aproape 1 milion de copii pentru toate platformele existente atunci.

## Evolution or Involution?

De data aceasta, Ubisoft a readus personajul cu ochii de insectă într-o nouă cutie pe care stă scris *Rayman Designer* (iar mic în colț „brand new game” – am încheiat citatul – cât de „new” este rămâne de văzut), un fel de add-on care ar trebui să revoluționeze conceptul *Rayman*. Jocul ce se constituie într-un produs standalone (nu necesită versiunea anterioară) aduce pentru prima oară un editor de nivele, jucătorul având posibilitatea de a-și crea singur aventurile, o pagină de web în totalitate dedicată lui Ray (micuțul), toate aventurile precedente și peste toate acestea și alte 24 de nivele.

O mică istorie a personajului se impune pentru cei ce nu au venit niciodată în contact cu lumea de zahăr, (Atenție! Dacă vă aflați sub ordinul medicului să evitați dulciurile, ar fi mai bine să săriți peste următorul pasaj). A fost odată ca niciodată, mai precis în 1996, pe când în lumea lui *Rayman*, natura și toți oamenii trăiau în pace și armonie, un echilibru fragil menținut de Marele Protoon. Dar într-o zi (ca



Weel! Mă dau huța cu ...mănuța, c-am uitat de mult căruța.

în toate basmele), Mr. Dark, personajul negativ, a furat Marele Protoon, și Electroon-ii ce gravitau în jurul lui și-au pierdut stabilitatea și s-au împrăștiat în toată lumea, peste țări și prăjituri, peste Cola și Santal. Personaje pline de răutate au început să răsără ca ciupercile după ploaie, capturând fiecare Electroon pe care-l găseau. În poziția sa de gardian al lumii, Rayman trebuie să elibereze fiecare Electroon, să-l salveze pe Marele Protoon și, aducându-i pe toți la un loc, să restabilească ordinea și armonia (cu „h” mut) – mă rog, nu este chiar Tolstoi, dar are ceva captivant și trăznit.

Jocul este destul de interesant prin faptul că vă dezvăluie cum a fost conceput și vă oferă toate uneltele pentru a construi propriile hărți, sunete, culori.

Jucătorii își pot crea nivelele, alegând dintr-o serie de blocuri diferite care asamblate dau naștere la diferite peisaje. În plus, pe lângă această posibilitate, jucătorul își alege și suprafața pe care Rayman poate călători: țepi, apă, dulciuri, iarbă și așa mai departe. Mai pot fi adăugate până la 500 de animații și „evenimente” diferite de-a lungul unui traseu, și câteva elemente care se repetă, cum ar fi un nor ce se mișcă în sus și în jos. Altele necesită mișcări inteligente, cum ar fi vânătorul care trebuie să tragă spre Rayman atunci când cei doi se întâlnesc. Designer-ii au control total asupra nivelelor și personajelor (sau cum și când vor reacționa acestea).

*Rayman Designer* conține deci 24 de hărți noi, cu alte aventuri, personaje, inamici și obstacole ce nu se găseau în versiunea inițială. Una din diferențe este că semnele de exit au dispărut sau mai bine zis au fost înlocuite, jucătorul trebuind să găsească 100 de mici sfere de energie pentru a trece la nivelul următor. Acestea sunt de mai multe culori și au diferite efecte, pot să-i dea lui Ray o viață sau să-l treacă la un alt nivel.



Saxofonul șef la dispoziția dumneavoastră. El vă poate sufla afară din ecran fără prea multe probleme, poate chiar și brațele ce gravitează în jurul corpului vor fi luate de vânt, și atunci Ray ar arăta ca un balon!



## Pe aici și pe dincolo

Rayman a fost îmbunătățit în ultima versiune, mișcările sale fiind mai variate. Rayman își ia palma (da, da, aia care grăvitează în jurul corpului) o învârtă foarte tare și o aruncă în inamici sau în diferite obiecte (din fericire pentru el, pe mână este înscris numele posesorului așa că aceasta știe unde să se întoarcă). Unele dintre noile platforme care-l ajută pe Ray să treacă peste obstacole sunt niște baloane pe care le poate umfla, aruncându-și mâna spre ele. La toate aceste abilități se mai adaugă și posibilitatea de a plana (cu ajutorul părului ce se poate transforma într-o elice), de a se transforma într-un proiectil, de a sări și de a se cățăra. Ca și în versiunea originală, eroul se plimbă prin 6 lumi diferite de la Pădurea visurilor (Dream Forest) la Castelul dulciurilor (Candy Chateau).

Pe Internet la pagina dedicată în întregime lui Rayman, jucătorii pasionați pot face schimb de nivele, cele pe care le-au creat ei, bineînțeles, și să facă comparații de scoruri (recorduri). Pasionații vor învăța mai bine cum să-și facă nivele și șmecherii pentru noile nivele. Rayman Gold este un add-on final se pare (asta dacă nu va apărea vreo versiune 3D ca Earthworm Jim 3D), așa cum înghețata de vanilie de pe plăcinta bunicuței face desertul mai plăcut.

## Frustration and competition

Într-adevăr, frustrarea ce apare de-a lungul nivelelor și competiția existentă pe



Totul pare a fi scos dintr-o cutie de dulciuri. Sunt curios ce spune totuși termenul de garanție despre comoara din imagine, cât mă țin paraii să mă conectez la Internet.

piață îl cam distrug pe micul *Rayman*. În joc nu se poate seta gardul de dificultate și astfel nivelele sunt infernal de grele, pentru a reuși să treceți de unele obstacole trebuind să vă folosiți de toată îndemânarea pe care o aveți în degete (interzis doctorilor, posibilitate de rupere a degetelor).

Bun, să zicem că am pornit jocul: apare Rayman ce se compune după cum am mai spus până acum de o mie de ori, din niște membre ce orbitează în jurul corpului, și se plimbă puțin pe ecran. În meniu puteți să vă setați tastele, detaliile video și muzica. Să zicem acum că ați pregătit tot ce se

putea pregăti, inclusiv o încălzire a încheieturilor și ați ajuns la selecția nivelului. Aveți în față o hartă sub formă de puzzle, pe care vă mișcați de la un capitol la altul, fiecare capitol având la rândul lui un număr de nivele. Ei bine, în acest nivel nu veți reuși să stați locului o secundă (serios), niște trompete vă vor sufla dintr-o parte în alta a ecranului. După ce am butonat o grămadă, am reușit să ajung în vârful unei schele, sau ceva de genul ăsta, și după ce mai aveam un pas „Tuuuut!” o trompetă mă suflă până jos. Ia-o de la început! Cam în fiecare nivel se întâmplă astfel de lucruri, așa că jocul este frustrant și s-ar putea să ajungeți să spargeți ceva prin casă. Un alt dezavantaj al jocului este concurența la ora actuală pe piață. Abe și Jim sunt niște concurenți aprigi, și dacă ar fi să alegeți între aceste trei jocuri, alegerea va fi probabil Abe sau Jim 3D.

*Rayman* riscă să rămână doar opțiunea părinților pentru odraslele mai mici ce trebuie protejate de violență, aceștia având nevoie de un univers plin de dulciuri și ciupercuțe jucăușe.

Detaliile tehnice nu sunt prea variate, deoarece de la versiunea inițială nu s-a prea evoluat ceea ce înseamnă de fapt involuție relativ la noile jocuri de pe piață.

Sergio



Romeo și Julieta, reîncarnați în porumbei, stau și-l admiră pe Rayman în aventura sa prin lumea de bomboane.

### Nota LEVEL

Producător: Ubi Soft  
Ofertant: Ubi Soft România  
Telefon: 01/4111045  
Fax: 01/4111080

**86**

Hardware: P90,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Nu  
Platformă: Dos, Win95

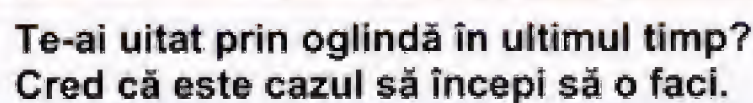


**Din cele mai întunecate catacombe până la intrigile de la curtea regală, conduci o mână de aventurieri într-o călătorie plină de primejdii și de monștrii**

## O idee veche, un RPG clasic

Despre  
sunet aproape

Vederea este un first-person 3D, dar nu din cele mai strălucite. Obiectele nu sunt solide și, deși te poți lovi de un copac sau oponentii îți pot bloca ușor drumul, mai ai și surprize de genul unei săbii ce



Oare personajul din spate este Aladin? A trecut mult timp de când nu l-am mai văzut.

A dark, atmospheric photograph of a prison cell interior. The walls are made of rough stone, and the floor is dark. A barred window is visible on the right, and a small, arched doorway is on the left. A small, glowing light source hangs from the ceiling.

veteranii, care au la activ astfel de jocuri, se vor descurca de minune. Modul cum vei crea personajele, cum le vei îmbunătăți calitățile (pe care le poți alege din șase categorii: Knight, Paladin, Archer, Cleric, Sorcerer și Druid) poate da multă bătaie de cap. Însă, de îndată ce ai învățat ce trebuie să faci, totul devine o plăcere.







## Și totuși se joacă

Experiența imensă obținută din primele variante ale jocului M&M1 și M&M2 le-a permis producătorilor să facă din Enroth o lume vie și minunată. Timpul curge natural indiferent de ceea ce

face gașca ta: dacă se odihnește, se luptă sau pur și simplu se plimbă. Cetățenii sunt bine conturați, mai ales în ceea ce privește personalitatea lor, fie-

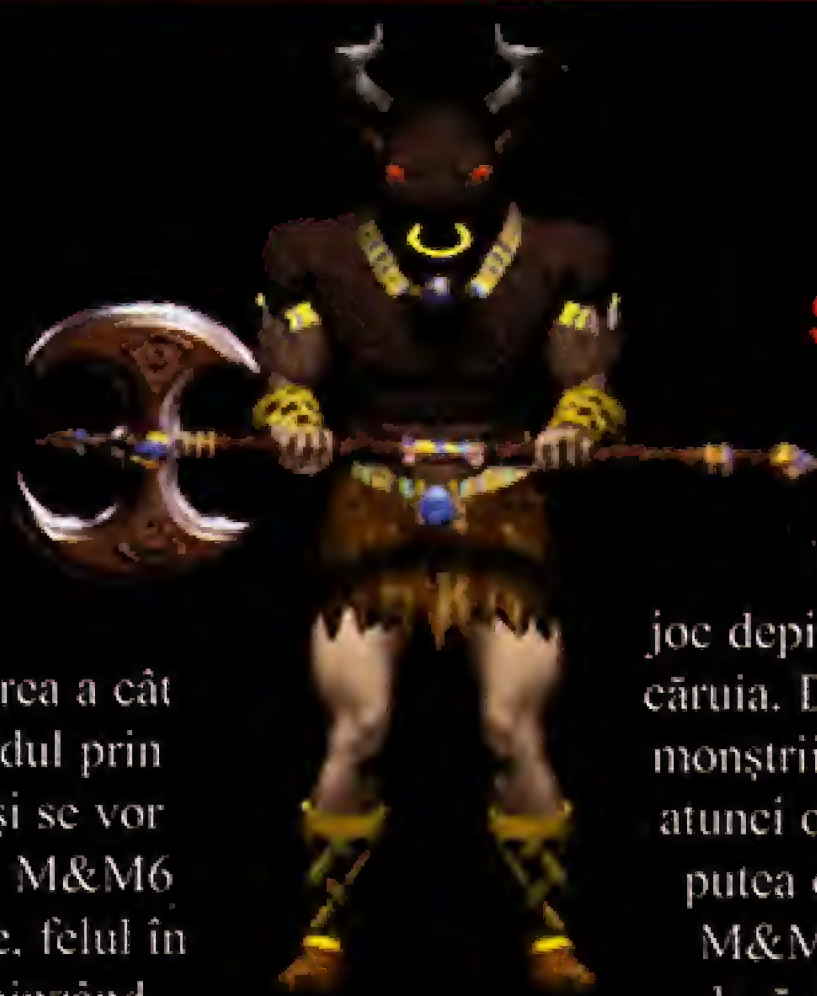
care având propriile sale valori și modul său de a percepe acțiunile tale. Nu numai că îi poți opri pe drum și vorbi cu ei, dar poți să îi inviți să ți se alăture,

beneficiind de pe urma calităților lor.

Aceștia sunt non-player characters, adică nu pot fi folosiți pentru acțiunea propriu-zisă, dar adaugă câte ceva la calitățile eroilor tăi. Interfața este foarte simplă nefiind necesare decât câteva combinații. Left-click pentru a aduna obiecte, pentru a le folosi sau pentru atac; right-click pentru a identifica obiectele, pentru a citi sau bea potion-uri. Partea cea mai complexă este lupta, în care vei întâlni o mulțime de monstruleți sau bad-guys ce abia așteaptă să fie exterminați. Ceea ce nu e foarte greu dacă ai echipamentul necesar. Pentru început e bine ca toți membrii grupului să poată ataca de la distanță așa că... echipează-i cu arcuri și învață-i să le folosească. Ca tac-tică de luptă ai două posibilități: fie îi atragi unul câte unul, fie îi atacă cu magii ce lovesc în tot grupul de inamici, lucru ușurat și de un AI nu tocmai genial. Dar adevărata provocare în M&M6 nu este lupta, ea reprezentând doar o modalitate de a câștiga experiență pentru eroii tăi. Provocarea constă în a fi pregătit pentru aceste bătălii. Deși majoritatea timpului îl vei pierde eradicând tot felul de ființe,

scopul final este să stăpânești cât mai multe magii și calități fiindcă numai acestea îți vor aduce victoria. Might and Magic VI oferă aproape 30 de dis-

cipline din care grupul tău poate învăța, și nu mai puțin de 100 de magii aparținând de 9 școli diferite. Căutarea profesorilor, antrenamentele în tot felul de cluburi, completarea a cât mai multor quest-uri este modul prin care luptătorii tăi vor învăța și se vor dezvolta. Ca și în viața reală, M&M6 nu este o croazieră de plăcere, felul în care treci peste obstacole depinzând



## Stilul este totul

În definitiv, cât de mult vă va atrage acest joc depinde doar de gustul fiecăruia. Dacă vă așteptați la niște monștrii stupizi și slab realizați, atunci oricum nimic nu vă va putea convinge să jucați M&M6. Pe de altă parte, dacă vă simțiți atras de genul Might and Magic, atunci întoarcerea la acest RPG vechi, dar nu demodat, vă va face plăcere. Might and Magic: The Mandate of Heaven nu trebuie jucat pentru că depășește în performanțe tehnice alte jocuri moderne, ci pentru frumusețea și nostalgia cu care ne invadează și pe care nu le poți întâlni în alte jocuri.

În acest moment M&M VI se bucură de o popularitate nemaipomenită, fiind un produs



Așa arată castelul bietului nostru prinț Nicolai. Se pare că a fost decorat de un celebru designer.

numai de tine. Jocul se dezvoltă nonlinear. Are atât de multe quest-uri și chiar mini-quest-uri, încât îți va fi foarte greu să le numeri și aproape imposibil să le termini pe toate. Dar poți încerca! Singurele limite sunt cele pe care ți le impui singur. Luptele se dau în timp real, dar dacă ți se va părea prea greu poți trece la sistemul de luptă turn-based prin simpla apăsare a tastei Enter. De fapt, pentru începători este chiar indicat să folosească acest sistem.



Un peisaj de basm ce ne îmbie la odihnă. Dar cred că nu este timp de așa ceva în acest joc.

deosebit de bine realizat. Ar putea să cunoască un succes la fel de mare cum a cunoscut jocul Quake 2 sau DOOM. Nu vă pot spune decât: luați o spadă și tăiați capul dușmanului!

Claude



## Nota LEVEL

Producător: New World Computing  
Distribuitor: 3DO

**92**

Hardware: P133,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Nu  
Platformă: Win95



# Comanche Gold

**Novalogic** reprezintă un nume deosebit pe piața de jocuri pentru PC, având un renume pe care trebuie să-l mențină la nivelul celor mai înalte standarde.

Acum, după *Comanche 3* și *F-22 Raptor*, compania a lansat un nou hit, în speranța că ... modelul ăsta de elicopter mai poate termina o misiune.

Istoria ne-a demonstrat că, atunci când o nouă armă este inventată, toate părțile combatante fac tot posibilul să găsească o soluție pentru diminuarea efectelor ei. Însă în cazul elicopterului Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche, lucrurile stau foarte prost pentru tipii răi care se află în pericolul de a fi prăjiți fără să-și dea seama ce, unde, când, cine și de ce. Toate acestea sunt în perfectă armonie cu vorba din moși strămoși, în care se spune: „dacă poți fi văzut, poți fi lovit; iar dacă poți fi lovit, poți fi omorât”. Având în minte această zicală, mințile luminate ale armatei americane au gândit profund, au trecut prin misteriosul proces de *brainstorming* și, drept urmare, au comandat producerea prototipului unui elicopter care se află la un unghi de 180 de grade față de zicala amintită. Comanche-ul reprezintă un fericit amestec de idei privitoare la cum ar trebui să arate, să zboare și să distrugă arma secolului 21.

## Două sinonime: „inamic” și „fiare vechi”

În Siberia, este iarnă în apartamentul propriu, la etajul 2, iar vecinu’ de la 10 este Rusia. Și, ca să completăm lista locatarilor din bloc (fostul bloc sovietic), trebuie menționate tancurile T-80, BMP-urile, Havoc-urile și Hind-urile.

După cum arată vremea, în curând va fi foarte frig și se pare că se va lua apa caldă.



Comanșul atacă prin surprindere cinci bile. Lupta va fi crâncenă ... Ce urmează, cred că vă dați seama și singuri.

Poate din cauza asta toți cei din bloc se reped către țări mai înșorite. Americanii însă au din aceasta permanent, așa că nu pot înțelege toată această mișcare. În opinia lor, nimeni nu are dreptul să ia altuia apa caldă. Drept urmare, trimit repede în zonă trupe care să-i convingă pe locatarii înfuriați că e mai bine să facă dușuri reci. Altfel, vor fi nevoiți să se mulțumească cu o ploaie căldică de gloanțe din uraniu sărăcit, rachete Hellfire și Stinger sau foc de artilerie. Din păcate, locatarii sunt foarte agresivi și decizi să intre în noile apartamente. Lupta este

aprigă... Americanii au și ei tancuri, avioane și elicoptere, dar le lipsește acel ceva care să le aducă un avantaj net superior. Problema se complică și mai mult când rebelii vor să se joace cu un anumit număr de focoașe nucleare. Singura soluție este aruncarea în luptă a unei escadri de elită (*Griffon*), care trebuie să facă imposibilul pentru calmarea spiritelor înfierbântate.

Dacă ați jucat *Comanche 3*, ar trebui să cunoașteți povestea asta destul de bine, ea fiind de fapt o prezentare incompletă a

operațiunii Frozen Friendship, care le însoțește pe cele intitulate mai mult decât sugestiv: *Galant Venture*, *Firm Resolve* și *Desert Endeavor*.

**Novalogic**, convinsă că asemenea povești au mare succes la public, a lansat un sequel ce se vrea un mare hit, o lovitură năucitoare pentru toate topurile de simu-



Comanche către Apache: Prietene, ai grijă la trenul ăla de aterizare, că s-ar putea să agăți vreun palmier.

latoare. Cu toate acestea, totul se poate rezuma la „foarte bun, chiar interesant”. Nimic nou. Totuși, pentru cei pasionați de acest simulator într-adevăr remarcabil, care folosește tehnologia Voxel2 și aduce conceptul de „realitate virtuală” la cotele sublimului, *Comanche Gold* are aceeași importanță pe care o are aerul în procesul de respirație. Producătorii au avut

Survolând în liniște o platformă petrolieră, Comanche îl salută plin de respect pe Red October: Good morning, comrade. I have some Hellfires for you...





grijă să umple pachetul până la refuz cu noi campanii, cărora le lipsește doar ketchup-ul și muștarul pentru a alcătui o masă copioasă. Operațiunile cu pricina au fost grupate în trei categorii: Silver, Gold și Special Operations. Silver sunt operațiunile din jocul inițial, Gold sunt cele proaspăt adăugate, iar Special este un set de operațiuni create de maiorul Allen Sakcriska, omul de legătură dintre armata americană și compania Boeing/Sikorsky Helicopter.

La prima vedere situația este mulțumitoare, dar la a doua se dovedește a nu fi chiar roz, pentru că există gameri care se simt prinși în această rețea de misiuni gata făcute, inflexibilă, care produce anxietate și reacții anormale. Cu alte cuvinte, vor să-și facă propriile misiuni, care să le poarte amprenta inconfundabilă. No problem! Echipa de la **Novalogic** s-a gândit la toate și, după ce a terminat, s-a hotărât să implementeze și un editor de misiuni.

## Război configurabil

În Comanche 3, accentul a căzut pe realizarea unei simulări cât mai reale. Tot universul virtual funcționa în virtutea legilor fizice, sunetele se propagau prin boxe de puteai să juri că ești pe câmpul de luptă, iar norii creau impresia că jucătorul a ajuns pe undeva prin Paradis. Toate bune și frumoase, dar pentru unii lipsea ceva... Acum situația s-a schimbat. Spicuiesc acum fragmente din cuvântarea pe care am susținut-o în urma aprofundării studiului noului simulator: „În Comanche Gold aveți ocazia să plasați pe câmpul de luptă trupe amice și inamice după pofta inimii, în combinații care mai de care mai interesante, pentru a permite elaborarea unor strategii sofisticate. Totodată, prin eforturi susținute ale gândirii și prin coroborarea forțelor întregii clase muncitoare, se poate realiza, grație avânturilor pionierești, ridicarea jucătorului pe noi culmi, intangibile până acum, cele ale realității virtuale!” Aplauzele au încetat însă brusc la aflarea faptului că terenul în sine nu poate fi modificat, folosindu-se în

schimb hărți din cele mai diverse, din toate cele patru anotimpuri și de pe tot mapamondul. Dacă v-ați așteptat la ceva mai complex, se pare că va trebui să rămâneți în expectativă până la apariția lui Comanche 4. Sunt convins însă că misiunile din dotare sunt suficient de complexe pentru a da dureri de cap și celor mai pretențioși gameri.

Lăsând la o parte aspectele minore, am considerat că ar fi cazul să remarc eventualele schimbări majore survenite la acest ultim model de comandă. Dar, după vreo două ore (plus un joc în rețea) de remarcat încontinuu, am ajuns la concluzia că modificările majore sunt sublime, dar lipsesc aproape cu desăvârșire. Poate doar faptul că acum introducerea este cu adevărat interesantă, prezentând modul în care două Apache-uri și un Comanche pot să „aibă grijă” de un detașament de blindate însoțit de câteva Hind-uri. Au fost schimbate și fundalurile



Hei, Hind, dă-te jos de-acolo! Altfel vin eu sus și nu cred că o să te bucuri...

de 640x480, considerând probabil că Pentium II este deja o banalitate. Ce-i drept, au fost rezolvate și o serie de bug-uri de grafică. Dacă ați jucat Comanche 3 cu opțiunea „See rotor blades from inside” activată, nu se poate să nu fi fost cel puțin odată neplăcut impresionat de felul în care se vedeau din carlingă palele elicei când erați în marșarier. Chiar dacă elicopterul

mergea cu spatele, elicea rămânea la orizontală, așa că apărea undeva pe la mijlocul ecranului. În Comanche Gold problema a fost rezolvată.

Nici partea de sunet nu a fost ocolită de modificări. În sfârșit, zgomotul produs de nervosul tun de sub carlingă sună cum trebuie, iar restul fâșăiturilor, exploziilor, scrâșniturilor și dialogurilor au devenit mai cool. Muzica însă seamănă în continuare cu o înșiruire de beep-uri.

## Final apoteotic

Comanche Gold se ridică la nivelul unui sequel de calitate, urmarea oricărei producții care se respectă. Prin el, Novalogic demonstrează încă o dată că un joc cu o grafică de excepție nu are nevoie de nici un tip de accelerare grafică, tehnologia Voxel 2 și un procesor puternic fiind arhisuficiente.

Mike



„Bilele alea sunt prea dure pentru mine!”

meniurilor, care arată ceva mai bine. Prețul acestor... îmbunătățiri a fost însă foarte piperat, dacă ar fi să ținem cont de faptul că jocul nu mai acceptă să funcționeze decât sub Windows 95, tocătorul de resurse și că, drept urmare, rulează mai greu pe sisteme pe care Comanche 3 pur și simplu zbura (Pentium 200MHz, 32 MB Ram). Este interesant cum Novalogic a introdus chiar rezoluții mai mari



O debarcare ca-n filme, cu tot dichisul. US Navy a avut amabilitatea de a pune la dispoziția combatanților trei hovercrafturi. Ce gest nobil...

## Nota LEVEL

Producător: Novalogic  
Distribuitor: Novalogic

Hardware: P166,  
32 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95

85



# Interstate '76 NitroRiders

**Legea-i lege, chiar dacă judecătorii sunt și călăii. Sentințele se dau pe un fond sonor adecvat, compus din huruit de motoare, răpăituri de mitralieră, explozii și înjurături spuse printre dinți, toate mulțumită lui Activision.**

Războiul din Vietnam a fost ceea ce se poate numi dezastru total pentru Statele Unite, „total” neînsemnând însă și „singurul”. Din punctul de vedere al economiei, lucrurile stăteau foarte prost. Prețul petrolului o luase razna, OPEC-ul declarase embargo petrolier S.U.A., cozile la benzinării erau mai familiare decât sitcom-urile, iar președintele se ocupa cu nimicuri gen... „Watergate”. Situația mondială crea senzația că Apocalipsa va fi printre știrile de seară. Israelul invadează Egiptul și se războia cu Siria, iar Rusia se juca cu butonul roșu. Așadar, o stare de lucruri numai bună să te determine să-ți iei lumea în cap sau s-o calci...



Taurus dragă, ți-ai murdărit cămașa. Nu contează... Nu mai ascunde petele și hai să continuăm petrecerea!

## ... sub roți, pe muzică disco

Când lucrurile nu merg prea bine într-o țară, oamenii încep să-și procure cele necesare unui trai decent prin mijloace indecente. În S.U.A. anului '76, o parte a populației, cu vădite tendințe către violență, s-a urcat în mașini și a luat în stăpânire sud-vestul, aproape de granița cu Mexicul. Șoselele, orașele, benzinăriile din zonă nu mai erau în siguranță. Forțele polițienești erau înfundate în corupție, armata era ocupată cu implicarea în războaie și mai apoi cu pierderea lor, iar populația era disperată. Și totuși, în mijlocul nebuniei, a apărut soluția: Justițiarii (The Vigilantes). Conducând mașini modificate, adevărați monștri tehnologici, înarmați până pe capotă cu tot felul de weapon-uri, justițiarii

din discuție trebuie să instaureze pacea, liniștea și buna înțelegere în S.U.A. Luptele au loc prin canioane cu pereții roșii, sub un cer amenințător. În centrul conflictelor se află două personaje: Taurus („inter-pretat” de un anume James W. Styles), Jade (alias Katherine Knolls) și Skeeter (prin intermediul lui Willard Dicot II), cei mai tari vigilantes din zonă. Taurus este un tânăr afro-american, care poartă ochelari de soare noaptea și recită poezii. Între hobby-urile lui se numără protejarea orașelor în fața furiei cauzatoare de distrugeri în masă și escortarea caravanelor de provizii prin mijlocul câmpurilor de bătălie. La volanul credincioasei Eloise (o mașină care amintește de un Mercedes care a luat steroizi), el gonește alături de Jade „Champion”, prima femeie care a concurat în cursele de la Nascar, fiind idealul de conducătoare auto. În *Interstate '76* a avut parte de o moarte teatrală, dar acțiunea din *NitroRiders* are loc cu ceva timp înainte de

uciderea lui Jade, pe vremea când se avânta în primele misiuni. Alături de ea veți lupta împotriva lui Patriot și a altor vandali, care vor fi înfrunțați mai târziu și de fratele lui Jade, Groove (în *Interstate '76*). Când despre Skeeter, acesta este nevoit să-și salveze prietenii de la o moarte sigură când tipii răi se întorc cu chef de răzbunare. Mecanic priceput, Guru al șuruburilor, meșter în piulițe și șasiuri, Skeeter devine justițiar fără să-și dea seama.

Intro-ul este unul dintre cele mai reușite movie-uri pe care le-am văzut vreodată la un joc, redând perfect atmosfera de acum 25 de ani din State. De fapt, *Interstate '76* a fost cotate pe primul loc în topurile unor reviste vest-europene la capitolul „Movies”. Nici genericul jocului nu este de lepădat, fiind aproape identic cu cel al serialelor din acea perioadă. În fine, **Activision** a avut o idee interesantă pentru reprezentarea meniurilor, care sunt chiar... meniuri, cu prețuri, feluri de instalare, preparate din „Help” cu garnitură de „Un-



„Ce scrie pe semnul ăla? 55? Speed Limit? Nu cunosc...”



install" și salată de 3DFx, toate acompaniate de un pistol și un cartuș. Destul de original...

Muzica îl însoțește pe jucător de-a lungul peregrinărilor prin Sud-Vestul Sălbatic. Unsprezece track-uri audio acompaniază trilarurile mitralierelor de 50mm, perfecte pentru adormit inamicii... pe vecie.

## Ashes to ashes...

În *Interstate '76 NitroRiders* există trei campanii, corespunzând celor trei personaje: *Alive and Kickin'* (pentru Jade), *Taurus Returns* (mă întreb pentru cine...) și *Man's Best Friend* (pentru Skeeter). Cele trei se succed în această ordine, iar cei care vor reuși să treacă (pe căi mai mult sau mai puțin cinstite) de misiunile oferite de **Activision**, vor avea parte de o campanie secretă. Pe lângă acestea, există și o misiune de training, suficient de „complexă” pentru a o ocoli și a începe efectiv jocul.

Primele misiuni sunt, după cum și era de așteptat, destul de ușoare. În prima, șase-șapte inamici vor să transforme în artificii două camioane care transportă benzină. Împreună cu Jade, Taurus trebuie să vândă în grabă câteva bilete cu destinația „lumea cealaltă” dacă vrea să se dea și a doua zi cu mașina. În *Interstate '76*, echipamentul din dotare consta la început în arme automate de calibru cuprinse între 30 și 50mm, pentru ca mai apoi să evolueze la mult mai supăratele rachete, oil-slick-uri, mortar, mine, rachete „iubărețe” și mitraliere monstruoase. Nici componentele mașinii nu rămăneau neschimbate, pentru că inamicii erau de obicei băieți cumsecade și, după ce plecau spre melea-guri mai bune, îți lăsau în moștenire mașina făcută zob. Normal că nimeni nu vrea să-și monteze

piese de rablă în propria mașină. No problem! Skeeter se ocupa de componentele care... scârțâiau. Aproape tot ce era stricat la sfârșitul unei misiuni era ca nou la începutul misiunii următoare. În *NitroRiders* însă lucrurile stau cu totul altfel. Pentru fiecare misiune sunt disponibile o groază de mașini (20-30 de mărci) și de două ori pe atâtea arme. Toate modelele sunt configurabile și oricare poate fi ales pentru nimicirea adversarului. Pentru cei care nu sunt prea siguri ce să aleagă, producătorii recomandă câteva mașini, considerate drept excelente pentru trimi-



Hei, crezi că aici e bal mascat? Sau poate ți-e frică să nu faci insolație?

terea inamicilor pe veșnicele plaiuri ale vânătorii.

Cei care au jucat *Interstate '76* și-au format deja o idee despre grafica jocului, care este cu totul specială. De fapt, în asta constă originalitatea jocului. Canioanele, munții și celelalte forme ale reliefului sud-vestic sunt complet poligonale, fără rotunjimi artificiale. Vegetația pitică, tipică (sorry...) zonei



Ok, guys, nu credeți că ați fumat destul pe ziua de astăzi?

deșertice, năpădește orașele fantomă și benzinăriile. Dacă jucătorul este și posesor de 3DFx, atunci se va bucura de un frame rate foarte bun. În rest, diferențele dintre versiunea accelerată și cea renderizată software pot fi trecute cu vederea.

Drumurile nu sunt nici pe departe în perfectă stare de funcționare, de foarte multe ori terminându-se în dead-end-uri, trambuline, prăpăstii etc. Pe lângă șoselele asfaltate, pline de hârtoape, dâmburi, gropi și alte asemenea elemente familiare poporului nostru, cei trei vigilenți vor tre-

bui să se avânte și pe drumuri „de țară”, neasfaltate și pline de praf. Uneori (adică aproape tot timpul) vor trebui totuși să circule și în afara drumurilor, căci dușmanii preferă zonele mai retrase. Luptele vor avea astfel loc într-o ambianță intimă, excelentă pentru un duel, fără martori incomozi și lacrimi de adio.

## And dust to dust

Calitățile lui *Interstate '76 NitroRiders* nu se limitează doar la atât. Pe lângă campanii mai există și opțiunea de Melee (luptă împotriva calculatorului sau a altor umani). Varietatea mașinilor disponibile ar fi suficientă pentru editarea unei reviste auto.

Pentru pasionații de simulatoare, dar și pentru cei care vor să „kick ass”, *Interstate '76 NitroRiders* vine cu specificația „TREBUIE”. Este acel ceva foarte necesar pentru imersiunea completă și perfectă în realitatea virtuală. După *Interstate '76*, această nouă versiune nu aduce prea multe noutăți, dar continuă cu brio un mit care are deja mii de fani în toată lumea.

Mike

### Nota LEVEL

Producător: Activision  
Distribuitor: Activision

82

Hardware: P133,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Da  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95





# CHEAT CODES

## Barbarian

Viață infinită și invulnerabilitate  
Pentru a avea viață infinită și invulnerabilitate, tasteați „04-08-59” în timpul jocului.

## Battle Squadron

Invulnerabilitate:  
Pentru a vă face nava invulnerabilă, tasteați în timp ce jucați „CASTOR”.  
Opțiuni  
Pentru o listă cu opțiuni, tasteați în timp ce jucați „ELECTRONIC”.

## Beach Volleyball

Pentru a sări un nivel.  
Pentru a activa Level Skip, tasteați în timp ce jucați „DADDY BRACEY”. Pentru a folosi acest cheat apăsați F1 pentru a sări la următorul nivel.

## Beer

Vieți infinite și mai mult de atât.  
Pentru vieți infinite, un cont bancar inepuizabil și invulnerabilitate porniți jocul cu ajutorul comenzii „BEER /007.\*”. Înlocuiți \* cu următoarele:  
1 Vieți infinite  
2 Bani nelimitați  
3 Invulnerabilitate  
Pentru a selecta mai multe opțiuni tasteați în locul \*

suma opțiunilor alese. De exemplu, pentru invulnerabilitate (4) și bani nelimitați (2), tasteați „BEER /007.6”.

## Big Red Racing

Pentru a folosi orice mașină pe orice track.  
În DOS prompt, mergeți în directorul unde ați instalat Big Red Racing. După ce ați ajuns aici, porniți jocul cu comanda:  
racing -car (car1) -car (car2) (versiunea DOS) sau winrace -car (car1) -car (car2) (versiunea Windows 95)  
Înlocuiți (car1) și (car2) cu mașinile pe care vreți să le folosiți. Porniți jocul și mergeți în fereastra Car Select. Mașinile pe care le-ați ales ar trebui să fie valabile.  
Un exemplu ar fi:  
„racing -car ATV -car Feheli”. Puteți afla toate mașinile existente în BRR mergând în directorul în care este instalat jocul, iar apoi citind numele fișierelor a căror extensie este .VHC.

## Commanche: Maximum Overkill

Reload și Repair  
Pentru un mic R&R, țineți apăsată tasta Backspace și tasteați „KYLE” în meniul principal. Vor apărea două opțiuni noi:

RELOAD și FIX DAMAGE.

## Battlezone

În timpul jocului țineți apăsată tastele SHIFT + CTRL și tasteați aceste coduri:  
BZTNT – Muniție infinită  
BZBODY – Scuturi infinite  
BZFREE – Piloți nelimitați  
BZRADAR – Afișează toată harta

## Excalibur 2555 AD

În timpul jocului țineți apăsată tastele ESC + F12 și apoi faceți următoarele combinații cu tastele cursor:  
[Sus]x1 apoi [Stânga]x7 – Energie maximă  
[Sus]x2 apoi [Stânga]x2 apoi [Dreapta]x2 apoi [Stânga]x2 – Sabie maximă  
Pentru a activa cheaturile apăsați după aceea bara de spațiu.

## Forsaken

Tasteați aceste coduri în orice meniu:  
BUBBLES  
- Cheat mode on  
IAMZEUS  
- God mode toggle  
FULLMONTY  
- Level select toggle  
LUMBERJACK  
- Missile toggle on.

JIMBEAM - Beam toggle on.

## FROGGER 3D

În timpul jocului apăsați tasta ESC și tasteați apoi aceste coduri (inclusiv spațiile):  
NO MORE ROAD SPLATS – Vieți infinite  
SHOW ME MORE ZONES PLEASE – Toate zonele  
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME – Toate nivelele

## Holiday Island

În timpul unui joc faceți următoarea combinație de taste pentru a scăpa de orice probleme cu banii:  
SHIFT+CTRL+ALT+G.

## Interstate '76

Pentru a trece la un alt scenariu.  
Tasteați GETDOWN în timp ce țineți apăsată tastele CTRL și SHIFT.  
Prin tastarea acestui cheat, toți inamicii vă vor ataca simultan.  
Veți muri!  
Așadar, asigurați-vă că mașina dumneavoastră va sări în aer fiind dotată cu armele de care veți avea nevoie în următorul scenariu. După ce muriți veți sări la următorul scenariu, mașina fiind dotată cu toate armele cu care ați dotat-o în scenariul precedent.





## Lemmings 3D

Level 2 (Which Exit?):

NASTALIK

Level 3 (Alilemm's):

PADUASOY

Level 4 (Castle

Lemmalot):

BRELOQUE

Level 5 (A Short Cut

Through the Woods):

OCHIDORE

Level 6 (Alpine Assault

Course): CECROPIA

Level 7 (Land Ahoy):

KABELJOU

Level 8 (A Head

Above the Rest!):

DOUMPALM

Level 9 (King

Coders Tomb):

HABANERA

Level 10 (Across

the Network): PARERGON

## Lode Runner

Pentru a-i face selavi pe Mad Monks, folosiți aceste cheat-uri:

Versiunea DOS:

Apăsati Ctrl-F3 pentru a activa modul monk.

Controlați monk-ul cu tastele T-Y-U/G-H-J/B-N-M.

Apăsati TAB pentru a schimba monks-ii.

Versiunea Windows 1.2 și 1.3:

Dați clic pe dot-ul din partea de sus-stânga a ferestrei cu meniul principal și tastați CTHULU (v1.2) sau YOG (v1.3) Ar trebui să auziți un sunet ca un 'gong'.

Controlați monk-ul cu tastele T-Y-U/G-H-J/B-N-M, apăsati TAB pentru a schimba monk-ul. Acum veți avea ca selavi o grămadă de monks.

## MegaRace 2

Aceste cheat-uri sunt de fapt comenzi de pornire a jocului. Tot ce trebuie să faceți este să porniți jocul folosind comenzile de mai jos. La rulara jocului toate cheat-urile precizate în linia de comandă vor fi active. De exemplu, pentru a porni jocul folosiți MEGARACE

SPEED MONEY  
MAP pentru ca în timpul rulării să fie active următoarele cheat-uri:

SPEED – Mașină rapidă

MONEY –

99,999 de bani

când porniți jocul

MAP – Afișează

harta cursei în

timp ce

concurați

GAME – sare

peste intro

NOLANCE

– sare peste

Lance Boyle

## Might and Magic IV: Clouds of Xeen

Codurile trebuie

introduse în

fereastra de teleportări:

I LOST IT – Vă dă sabia magică

Aceste coduri vă vor teleporta la destinația aleasă:

SHANGRI-LA Hidden town

SHOWTIME Endgame

LORD XEEN Lord Xeen

BOGUS Lord Xeen

COUNT DU MONEY

Dragon's lair

## Moto Racer

Când vi se va cere numele tastați codurile de mai jos. CDNALSİ, CTEKCOP, CESREVER  
Veți auzi un beep iar apoi vi se va mai cere o dată numele și acum puteți introduce numele dumneavoastră corect. Vor fi activate următoarele opțiuni:

CDNALSİ: Toate track-urile activate

CTEKOP: Pocket bikes

CESREVER: Inversează toate traseele

## PowerBoat Racing

Pentru a concura cu barcă

radioghidată tastați numele dumneavoastră ca fiind SML.

## Rayman

kom0ogdk - Cinci vieți

trj8p - 99 de vieți

86e40g91 - 10 Ting-uri

en5gol2g - Toate puterile

2x2rmfmf - Puterea Golden Fist

o8feh - Salt la un alt nivel

4ctrepfj - Acces la toate cele zece lumi

b76b7081 - Acces la jocul

Breakout

## Redline Racer

Aceste coduri funcționează doar în versiunea full a jocului. Tastați ABODE în locul numelui dumneavoastră. Acum veți putea accesa toate track-urile și motocicletele. Tastați DISSENT în locul numelui dumneavoastră pentru a obține o mulțime de bonus-uri.

EASTER EGG:

În cursa Devil's Canyon intrați în tunel și faceți apoi rapid la dreapta în afara șoselei. Ar trebui să vedeți o tipă îmbrăcată doar într-un costum de baie.

## Streets of Sim City

În timpul jocului tastați CTRL+ALT+X pentru a activa fereastra de dialog.

Tastați apoi aceste coduri:

beefcake beefcake

– Toate armele și

muniție maximă

lock and load – Reîncarcă armele

moon – Gravitate

egală cu a Lunii

mars – Gravitate

egală cu cea

existentă pe Marte

earth - Gravitate

egală cu cea

existentă pe Pământ

jupiter - Gravitate

egală cu cea

existentă pe Jupiter

mr fabulous

– Vehicul invulnerabil

im back – Repară

vehiculul sampo - \$999,999

## Sub Culture

Tastați în timpul jocului aceste coduri:

Bedlk - God mode

Imnotluc - God mode

Haveall - Toate misiunile

sunt disponibile

Havesome - Toate misiunile

sunt disponibile

Didit - Câștigă misiunea

Wonga - Bani

Kamikaze - Sepuku

Tonka - Strengthen hull

Refill - Regenerează scutul

Mutant - Protecție împotriva radiațiilor

Billy - Speedup

Tick - Add geiger counter

Rinse - Stage 0

Dryer - Stage 1

Cotton - Stage 2

Delicates - Stage 3

Tumble - Stage 4

Colours - Stage 5

Halfload - Stage 6

Pentru a vă teleporta tastați

SCOTTY pentru a îngheta

jocul iar apoi tastați o locație de mai jos:

Touka

Boot

Flats

Beluga

Knob

Anchor

Velcova

Arch

Outlet2

Tryton

Pipe

Outlet3

Aquatrax

Volcano

Pipe2

Refinery

Cave

Bucket

Ribs

Tunnel

Outlet

Wood

Can

## Tamagotchi

După ce s-a

născut creatura

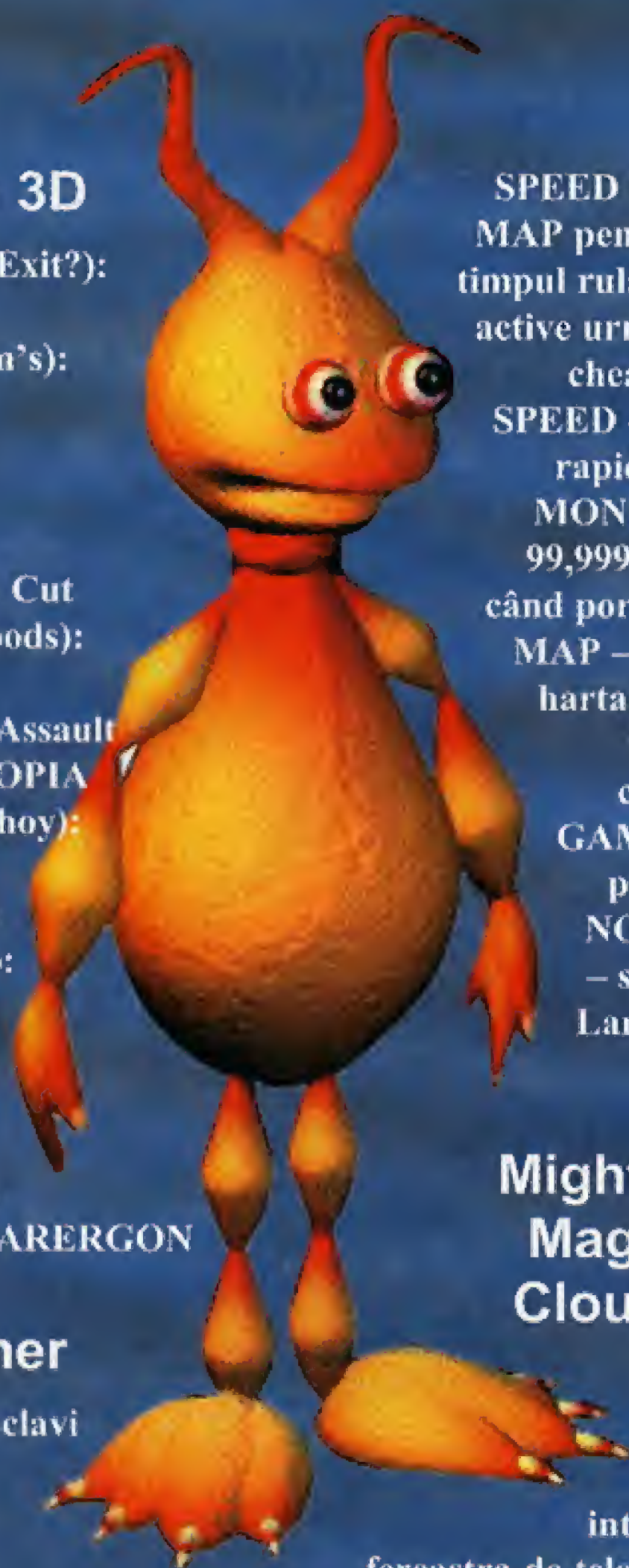
dumneavoastră,

dați-i o gustare

și duceți-o în

Care Center.

Mergeți la ceasul calculatorului și setați-l cu două zile înainte.





# WCW Vs. NWO: World Tour

## NINTENDO<sup>64</sup>

În ultimul timp wrestlingul a ajuns să joace un rol foarte important în rândul cetățenilor americani. Aproape la fel de mare ca Jerry Springer sau plăcinta cu mere.



Este și normal că wrestlingul a ajuns atât de iubit: este spectaculos, plin de lucruri distractive... cu alte cuvinte este mai ceva ca o discotecă supercool în care din când în când mai răbufnește și o bătaie ca la mama acasă. Am putea spune că wrestlerii sunt un fel de gladiatori care sunt mereu însetați de senzații tari și de lupte corp la corp. O dată ce organismul a început să ceară adrenalină ești un om pierdut și toată viața nu poți face altceva decât să speri că vei scăpa cu viață din sportul extrem pe care-l faci. La fel se întâmplă și cu gamerii mai înrăiți: pentru ei adrenalina o reprezintă jocurile. De ce n-ar exista atunci și jocuri care să simuleze wrestlingul. Gamerii ar avea astfel parte și de adrenalină și de acțiune la puterea a treia. Desigur că THQ nu este primul producător al unui joc de wrestling, până în prezent existând o listă impresionantă de astfel de jocuri. Bineînțeles că foarte multe din aceste produse au o calitate derizorie. WCW Vs. NWO: World Tour aduce însă o schimbare în acest sens.

### Mai multe fapte, mai puține vorbe

WCW Vs. NOW include mai mult de 40 de wrestleri, o parte dintre aceștia fiind personaje ascunse. De asemenea, există



Cum spunea cineva prin  
redacție: cocârjește-i tatăl

cinci moduri diferite de joc (WCW Vs. NWO, Exhibition, League Challenge, League și Tournament), ring-out-uri și, bineînțeles, fiecare wrestler dispune de tone de mișcări spectaculoase. În plus, gamerii pot juca câte patru după cum doresc: doi contra doi sau chiar trei contra unu. Probabil că unii dintre voi ur-

măresc cu plăcere emisiunea de pe TNT de vineri noaptea în care cei mai renumiți wrestleri se luptă pentru onoare și pentru cucerirea diverselor titluri. Printre personajele prezente în jocul de la THQ se numără: Lex Luger, Sting, Hollywood Hogan, The Giant, Ric

Hogan tocmai a „mângiat”  
fața adevrsarului său. Re-  
zultatul: probabil o fractură  
de mandibulă.

Regulile sunt destul de  
simple: unul stă și altul dă,  
apoi celălalt dă și așa stă...  
Tot așa până cade unu' din-  
tre ei!

Flair, The Outsiders, The Steiner Brothers, Syxx, Dean Malenko, Eddy Guerrero, Chris Benoit, Scott Norton, Steven Regal, Rey Mysterio, Jr, Ultimo Dragon, Buff Bagwell și Eric Bischoff. Din lista aceasta lipsește din păcate Goldberg, unul



dintre cei mai buni wrestleri ai momentului, până în prezent acesta neputând fi învins în peste 100 de meciuri. Un om care promite destul de mult!

Spre deosebire de alte simulatoare de wrestling care utilizează engine-uri grafice bazate pe sprite-uri, WCW Vs. NOW folosește un engine 3D poligonal. Astfel, acțiunile wrestlerilor sunt mult mai apropiate de realitate, animațiile fiind mult mai spectaculoase și mai dinamice. În plus, diferitele unghiuri de vizionare ale meciurilor (inclusiv posibilitatea de a face zoom) conferă jocului o atmosferă aparte. Wrestlerii sunt acum mult mai bine realizați, din păcate





existând uneori și ceva bug-uri grafice. De exemplu, un pumn trimis spre fața adversarului are uneori ca urmare trecerea mâinii prin capul celuilalt, fără ca acesta să pățească ceva.

Oricum, personajele pot fi privite acum din orice unghi, fiind reprezentate destul de bine. Dar engine-ul este departe de a fi perfect, existând numeroase lucruri care efectiv te enervează uneori. Așa cum am arătat mai sus, principalul bug este acela

**Bătaie frate, bătaie până se rup butoanele controller-ului!**

fi folosite în diverse situații și la grade diferite. De exemplu, dacă veți ține apăsat butonul A pentru mai mult de două secunde, wrestlerul își va apuca inamicul cu o forță mult mai

mare decât dacă ați apăsa repede același buton. Acest lucru este valabil pentru o mulțime de mișcări diferite, gamerului dându-i-se șansa de a folosi mai multă putere în anumite situații și mai puțină în altele.

**Luptele se pot da chiar și în afara ringului. Să vedeți ce mișto e când faci rost de un scaun sau alt obiect „moale”.**



masivitatea luptătorilor. Scaunele și celelalte obiecte care țin de meseria oamenilor suficient de nebuni pentru a se urca pe ring, se pot procura cu ușurință din împrejurimi. Și uite așa începe o distracție greu de imaginat. Bine că nu există așa ceva și în România!

De atâta butonat poți ajunge la un moment dat să ai drept amprente însemnele tastelor de pe controller. Cool, isn't it? Ce să mai vorbim de ușoare luxații ale degetelor care apar tot datorită forței cu care ești tentat să lovești butoanele. Oricum, se pare că a fi gamer este la fel de periculos cu a concura în NWO (New World Order).

prin care membrele unui personaj se văd prin corpul inamicului, de parcă acesta nici nu ar exista. Este urât, dar nu de nesuportat (grrrr). Deși folosește un engine poligonal, fețele wrestlerilor ar fi putut fi mult mai bine reprezentate cu ajutorul tehnologiei sprite. Close-up-urile vor dezvălui fețe palide care privesc fix undeva în spațiu. Poate că așa înțelege THQ realitatea (just kidding)! Cel mai nasol lucru în cadrul animațiilor este modul prin care se deplasează jucătorii pe ring – sau poate jucătorii stau pe loc și se mișcă doar ringul... who knows? Dar categoric impresia asta este: jucătorul stă în poziție de atac, mișcând un pic din picioare și mâini și se plimbă la fel ca un obiect fără viață pe o pantă oarecare (vă spun, e ceva unic).

Totuși, în WCW Vs. NWO, fiecare wrestler dispune de o mulțime de mișcări, unele standard iar altele unice, toate putând

Fiecare luptător are anumite caracteristici. De exemplu, Saladin este înalt de 6'3" și are o greutate de 330 lbs, acționând mai încet decât Eric Bischoff, care are o înălțime de numai 6'0" și o greutate de 185 lbs. Saladin este mult mai puternic, fiind foarte tare în luptele apropiate, dar Bischoff se bazează pe reacțiile rapide și viteză și

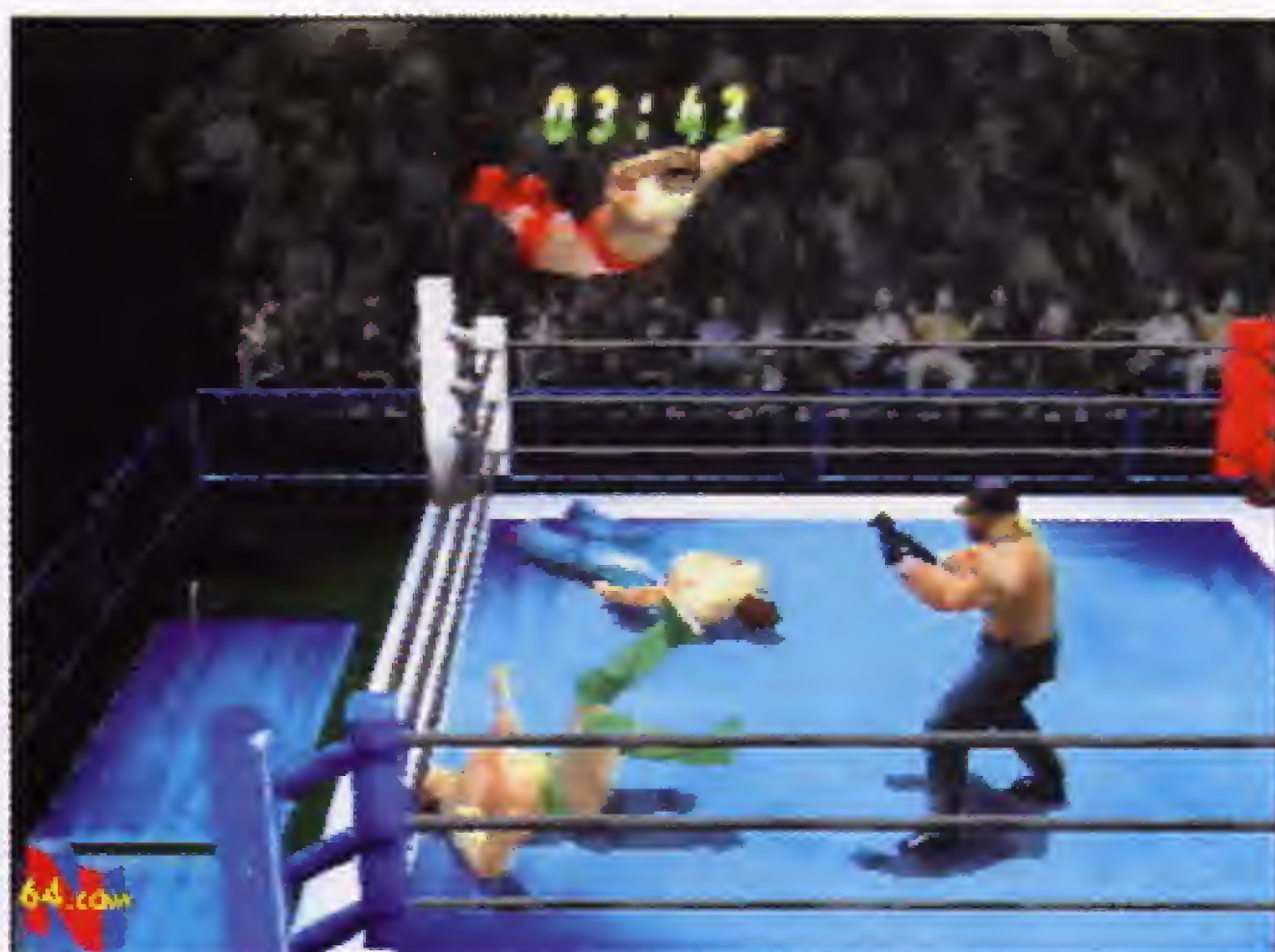
**Mult timp Hogan a fost unul dintre cei mai buni wrestleri. Nici chiar doi adversari nu au șanse în fața acestuia.**

este avantajat de corpul mai athletic.

## Unde-s doi puterea crește și...

În modul multiplayer jocul capătă o nouă dimensiune, fiind mult mai plăcut de jucat. Imaginați-vă patru wrestleri într-un ring care pare extrem de mic în comparație cu

**Dacă ai destulă imaginație și ceva cunoștințe în domeniu poți face lucruri care altfel ar părea sado-masochiste.**



Din păcate, muzica lipsește cu desăvârșire din acest joc, ce să mai vorbim de glasul acela care uneori te face să te-nfiori când strigă: „Let's get ready to rumbleeeee...”.

Chiar dacă produsul de la THQ are multe lacune grafice și sonore, eu îl recomand din toată inima celor dispuși să-și petreacă week-end-urile alături de prieteni sau colegi: e o adevărată fabrică de distracție.

*Mr. President*

## LEVEL DATA

Producător: THQ  
Distribuitor: Nintendo  
Ofertant: Omnitoy  
Telefon: 01-2233175  
Fax: 01-2233164





# 1,2,3 Musique

**Personaje simpatice, o atmosferă luminoasă, o dinamică surprinzătoare a fiecărei scene, culori vesele, ... în mod surprinzător atribute ce nu aparțin unui joc, ci unui program Ubi Soft care face ușoară trecerea de la joc și distracție la chestiunea serioasă a învățării muzicii cu ajutorul unui instrument muzical.**

Trebuie să recunosc cinstit că, într-o zi cu soare, mi-a ajuns la îndemână un blockflöte. Instrumentul este foarte cunoscut, deci nu cred că este cazul să insist asupra formei și structurii sale. Îl puteți vedea în poză, și dacă nu aveți de gând să-l utilizați ca instrument de percuție sau ca armă de atac sonic, cu siguranță veți ajunge să constatați că este un foarte simpatic instrument de suflat. Prințând și eu drag de acest instrument, în ziua cu soare de care am pomenit am început să suflu energic într-un blockflöte, pe care l-am apucat cu degetele mele butucănoase și nepricepute (deși mult mai poetic ar fi sunat „butucănoase și pătate de sânge” – dar suntem o revistă educativă, nu?). Trilurile abominabile care au cutremurat timpanul urechii mele de-a dreptul muzicale m-au făcut să-mi smulg instrumentul dintre buze, să-l privesc cu uimire și să întreb: „E sovietic?”. Dar de ce să acuzi gheata, când de vină este piciorul?

## Suflați cu artă!

Ani buni de zile după traumatizanta experiență pe care tocmai v-am relatat-o, și care experiență m-a lăsat mic, gras, chel și complexat în fața instrumentelor de suflat, după ani și ani deci, mi-a apărut pe masa de experimente și vivisecție o cutie în care am găsit ce? Un program de deprindere a elementelor de bază ale muzicii prin învățarea unui instrument de suflat.

Pachetul, realizat de cei de la Ubisoft,



conține un CD cu programul 1,2,3 Musique și ... un blockflöte adevărat, e drept că de plastic, dar cu sunet bun și produs de Yamaha. Instalarea programului a decurs ușor, cu un mic incident pe care l-am rezolvat cât ai clipi. 1,2,3 Musique dorea

Adevărul despre bunul Pierrot se află în butoiul din colțul dreapta, jos. Bun flautist, pișicherul !

să-mi instaleze fontul *times*, dar acesta fiind deja instalat, instalarea se bloca. A trebuit deci să-mi șterg fonturile *times*, pentru ca 1,2,3 Musique să se afle în bună stare de funcționare pe calculatorul meu. Un inconvenient minuscul.

Primul personaj cu care facem cunoștință la pornirea programului este Rick. Rick ne va ajuta să navigăm prin ferestrele programului, să înțelegem ce etape trebuie să parcurgem în studiul nostru, cu ce personaje trebuie să luăm legătura în acest scop, dar

Micul editor de partituri. Acesta este deosebit de ușor de folosit, având în plus o interfață atrăgătoare.

ne va introduce și în noțiunile de bază ale notației muzicale, ritmului și tempo-ului. Camera în care evoluează acest personaj îndeplinește rolul unei bare de meniu. Anumite obiecte din această cameră ne trimit la diverse funcții ale programului sau chiar în foarte îndepărtate locuri de pe glob. Pentru că profesorii noștri vor fi chiar maestrul de la care Rick a deprins

cântatul din blockflöte. Maestrii foarte simpatici care locuiesc în cele mai surprinzătoare locuri – un călugăr dintr-un templu tibetan, o fetiță din Mexic, un locuitor al savanei, un voios provensal și chiar un fachir indian. Ei sunt cei care cu umor și bună dispoziție ne vor ajuta să



trecem peste dificultățile inerente învățării unui instrument muzical.

Fachirul, îmblânzitor de șerpi firește, este cel care ne explică prinderea corectă cu degetele a instrumentului, modul de așezare a acestuia între buze, precum și tăria cu care trebuie suflat în blockflöte. Sub privirile haios-hipnotice ale acestui fachir mi-am dat seama unde greșisem cu ani în urmă, la primul meu contact cu acest instrument. Suflasem prea tare, îmi înfipsesem dantura în blockflöte, ba pe deasupra și degetele mi le pusesem anapoda pe



găurelele instrumentului. Am exersat puțin, m-am mai uitat la fachir, am mai încercat o dată și iată că am reușit să scot primul sunet curat din acest instrument. Primul pas spre vindecarea mea de complexul instrumentelor de suflat era făcut. Nu mă pot însă abține să nu fac o micuță paranteză. Cred că și americanilor le-ar prii un programel care să-i ușureze de penibilul complex al bății mâncate de la vietnamezi, complex manifestat prin două deprinderi rușinoase – rambotismul și topgănăria. Unii zic că astea ar fi de fapt două căi de expansiune culturală. Numai francezii nu se lasă duși de nas. Poate că tot ei vor furniza și un medicament software. *À bon entendeur salut!*

**Tika, cocoțată acolo unde se avântă vulturii.**

adăuga tușa finală acestor lecții, familiarizându-ne cu do diez, fa și pauza de optime.

Exerciții tot mai complexe însoțesc fiecare etapă, punându-se mult accent pe crearea legăturii automate între recunoașterea notei de pe portativ și prinderea ei pe blockflöte. În acest scop, în permanență poate fi activată o fereastră care vizualizează fiecare mișcare a degetelor pe blockflöte, pe



Camera lui Rick mai oferă și alte surprize, cum ar fi posibilitatea conectării la Internet pentru a descărca piese noi de pe site-ul Ubi Soft, sau pentru a trimite propriile tale compoziții.

### Pentru copii între 4 și 100 de ani

Bineînțeles, cei cărora li se adresează acest pachet Ubi Soft sunt în mare parte copiii, dar din experiența personală vă asigur că orice persoană dornică să învețe și muzică și blockflöte va folosi cu plăcere 1,2,3 Musique. Interfața prietenoasă, animația inspirată și sunetul impecabil sunt de altfel



### Puțină teorie și mult exercițiu

Primul nostru profesor va fi un călugăr tibetan rubicond. Sfătos și binevoitor, Panchen Lama (pentru că acesta este numele său), ne va învăța pătrimea, doimea, notele sol, la, si și do, așa cum apar ele pe portativ, dar și cum se prind ele cu degetele pe instrument. În Mexic, Tika ne va arăta cum să cântăm notele re și fa diez, pauzele și măsura de l', precum și doimea cu punct. Stăpânul savanei, Bobo, ne va învăța notele mi și re grav, optimea, legato-ul și pătrimea cu punct. În Provence, Pierrot va

care trebuie să evolueze muzical ca un tot. Iar lucrul cel mai interesant este că pe măsură ce avansezi în studiu alături de personajele din 1,2,3 Musique, ajungi să faci toate acestea practic fără să-ți dai seama. În plus, nu pot să nu remarc excelentul fond sonor care creează atmosfera specifică fiecărei zone geografice pe care o vizităm.

**Atmosfera de reverie a unei sonate romantice.**



Din camera lui Rick se pot accesa o colecție întreagă de piese pe care copiii pot exersa abilitățile dobândite cu profesorii lui Rick, sau pe care pur și simplu le pot memora pentru a le cânta în diverse ocazii. Există totodată și un utilitar care permite modificarea unor partituri preexistente sau crearea de partituri simple, complet noi.

**Rick, în camera sa de 2,50 pe 3, plină de surprize.**

caracteristice firmelor franceze de soft (dacă spun „Fade to black”, „Relentless”, „Dark Earth” sau POD veți înțelege ce vreau să spun). Un avantaj suplimentar oferit de 1,2,3 Musique este acela că toate personajele vorbesc în franceză, oferind o bună ocazie pentru deprinderea ușoară a acestei limbi. *À bientôt!*

*Marius Ghinea*

### LEVEL DATA

Producător: UbiSoft  
Ofertant: Ubi Soft România  
Telefon: 01-4111045; 01-4111093  
Fax: 01-4111080



# Jocuri 3D la maxim

Jocuri tari, de acțiune, care vă țin cu sufletul la gură și cresc cantitatea de adrenalină din organism. Pod, Tomb Raider sau Mortal Kombat 4 sunt numai câteva titluri de jocuri 3D. Le-ați încercat cu siguranță, dar din păcate dacă PC-ul vostru este dintr-o clasă cu performanțe medii, rularea v-a dat ceva bătaie de cap și calitatea afișării nu a fost tocmai cea pe care v-ați dorit-o și ați sperat să o obțineți. Placa grafică este „îneată” pur și simplu de avalanșa de biți transferată din-spre procesor și harddisk. Pentru ca rularea jocului să aibă loc la o viteză cât de cât apropiată de realitate, se face rabat de la calitatea imaginii afișate, minusculii pixeli fiind înlocuiți cu adevărate blocuri umplute cu culoare. Este clar că se impune „angajarea” unui ajutor pe lângă placa video, care să se ocupe de calculele ce intervin în procesul de afișare 3D. Da, este vorba despre un accelerator grafic.

Un model testat și propus de către noi este Maxi Gamer 3D. Conceput de către laboratoarele Guillemot International, această placă se va introduce într-un slot PCI al calculatorului vostru, urmând ca ulterior, prin intermediul cablului video livrat în pachet, să realizați legătura la placa grafică deja existentă în PC. Conform unei zicale binecunoscute, „Unde-s doi puterea crește”, mai ales că

unul beneficiază de facilitățile oferite de tehnologia 3Dfx Interactive, diferența în ceea ce privește afișarea nu va întârzia să-și facă apariția. Este și normal, dacă stăm să analizăm puțin partea tehnică a plăcii: chipset-ul grafic 3Dfx Interactive Voodoo face echipă bună cu cele opt module de memorie cu un timp de acces de 40 ns, care adunate reprezintă 4 MB RAM. Fără a utiliza deloc funcțiile procesorului, Maxi

menea, pentru obținerea unor efecte speciale au fost prevăzute și funcții

Gamer 3D accelerează afișarea grafică, suprapunând în același timp informația proprie peste imaginea transmisă de placa grafică.

Rezultatul? Afișarea a 30 de frame pe secundă conținând aproximativ 45 de milioane de pixeli și 350K poligoane într-o secundă. La obținerea acestor cifre contribuie însă și funcțiile grafice implementate, printre care se află Bi-linear Texture filtering, LOD (Level of Detail) MIP Mapping, Gouraud Shading, Z-Bu-ffering sau Alpha blen-ding. De ase-

precum fog, transparency, morhing etc. Acceleratorul grafic este compatibil cu cele mai importante aplicații API 3D, dintre care aș putea aminti: DOSGlide (care se ocupă de rularea corectă a jocurilor sub DOS), WinGlide, Direct 3D, Criterion Renderware, Intel 3DR.

Pentru a beneficia din plin de performanțele pe care le poate atinge

Maxi Gamer 3D aveți nevoie de o configurație minimă a sistemului după cum urmează: Pentium 90 cu 16 MB RAM, precum și sistemul de operare Windows 95. Driverele se află pe un CD-ROM, alături de care veți găsi în plus demo-urile a câtorva jocuri. Lăsați-vă purtat de calitatea și viteza de rulare a jocurilor, care vă vor tăia răsuflarea!

Vionel Niculescu

## LEVEL DATA

Preț: 115 USD (fără TVA)  
Ofertant: UbiSoft  
Telefon: 01-4111045

Jocurile tari rulează acum real pe PC-ul vostru.





# Multimedia Center

Distribuator de programe  
originale pe CD-ROM

Jocuri

Enciclopedii

Atlase

Cursuri interactive de limbi  
străine(Engleză, Franceză,  
Spaniolă, Germană, Italiană)

Programe utilitare

Programe grafică

Programe erotice

**Monosit SRL**

Tel: 01-3306352

Fax: 01-3306351

e-mail: [monosit@com.pcnet.ro](mailto:monosit@com.pcnet.ro)

[www.cybershop.ro](http://www.cybershop.ro)

**Căutăm distribuitori!**



anul 2098 - în colțul nord-vestic  
al galaxiei România mai există o  
planetă cu titluri CD originale: MultiNET  
4800 baia mare, unirii 11 alj, tel: 062-222201  
fax: 062-220729, e-mail: [mark@multinet.ro](mailto:mark@multinet.ro)

**LUCASARTS, WESTWOOD STUDIOS  
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT**



## talon de comandă **LEVEL**

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1			
LEVEL Nr.2			
LEVEL Nr.3			
LEVEL Nr.4			
LEVEL Nr.5			
LEVEL Nr.6			
LEVEL Nr.7			
LEVEL Nr.8			
LEVEL Nr.9			
LEVEL Nr.10			

**TOTAL:**

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit ..... lei în data de ..... prin ☐ mandatul poștal nr. ....  
☐ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: .....

86/8

## ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata  
 vă rugăm să **telefonați** la redacție  
 pentru a vă asigura că mai există  
 în stoc revistele solicitate.

(068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:

**d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.**

sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":

**251100996053897 la BRD Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății  
**NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

**Nu expedim reviste ramburs!**

## Câștigă cu **LEVEL**

1. Cu cine a colabrat Ubi Soft pentru realizarea jocului F1 Racing Simulation?

- ☐ Mercedes  
☐ Renault  
☐ Ford

2. Ce marcă au pneurile mașinilor?

- ☐ Goodyear  
☐ Michelin  
☐ Pirelli

3. Cât timp durează un Grand Prix week-end?

- ☐ 2 zile  
☐ 3 zile  
☐ 4 zile



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Semnătura: .....

86/8

## Read this first! **LEVEL**

În acest număr aveți ocazia de a câștiga jocul F1 Racing Simulation prezentat în cadrul rubricii Review din acest număr. Produsul ne-a fost oferit de firma UbiSoft România, căreia îi mulțumim pe această cale. Răspunsurile la întrebările alăturate se găsesc în cadrul articolului F1 Racing Simulation. Data limită de trimitere a acestui talon este de 1 septembrie, câștigătorul urmând să fie anunțat în numărul de octombrie al revistei. Decupați talonul alăturat, nu înainte de a răspunde la întrebări și de a scrie numele și adresa dumneavoastră, și după aceea trimiteți-l pe adresa redacției noastre.

**LEVEL - OP 13 CP4,  
 2200 Brașov  
 Succes!**





# Întrebările cititorilor

Rubrică realizată de Mr. President

## Tudoran Felix, Braşov

Salut!

Bine ai venit în rândurile LEVEL-iştilor! Mă bucur tare mult că-ţi place revista şi sper că o să fii în curând satisfăcut şi de numărul de pagini şi de eventualele jocuri stil Quake pe care le vom pune pe CD.

Aşteptăm următoarea ta scrisoare.  
Bye

## Agent Hobby, Constanţa

Hello – Hello!

Cum îi vremea prin Constanţa? Tare-aş mai vrea să mă scald în mare... Da' uite că în loc să fac lucru amintit mai-nainte, stau şi răspund la scrisoarea ta cam dură în felul ei. Ei bine, nu pot să nu-ţi dau dreptate! Sper că toate problemele enumerate de tine se vor rezolva în cel mai scurt timp. Deja facem eforturi pentru a pune jocuri full pe CD, problema inserării lor fiind de-acum doar o chestiune de timp şi de bani. Cu puţin noroc vom ajunge în curând să punem diverse jocuri full. Oricum, cred că în numărul 9 al revistei am avut un program de cheat-uri realizat chiar de nişte băieţi din Braşov. So, take a long and good look! E ciudat, de la unii primim felicitări că nu mai apar greşeli gramaticale. Pe cine să cred? O să mă cred pe mine pentru că oricum am de analizat revista.

Servus şi pe curând!

## Liviu, de la Dialog/Connex

Din păcate, acest cititor a uitat să precizeze localitatea de unde ne-a scris, în schimb ne-a dat două numere de telefon dintre care unul era de la un mobil Connex şi unul de la Dialog. Liviule dragă, data viitoare să ne spui cam pe unde te plimbi tu cu mobilele alea! În legătură cu jocurile DOS nu prea te pot ajuta. Asta-i viaţa, producătorii au depăşit de mult faza în care mai programau jocuri pentru DOS. Dacă ai DOUĂ mobile, atunci cred că-ţi poţi

permite şi un upgrade la calculator!  
Bye!

## Adrian, Gorj

Salut!

Mă bucură faptul că majoritatea celor care ne scriu ne apreciază şi adesea ne felicită pentru munca depusă – măcar atât să faceţi şi voi. Oricum, am avut un demo de Tomb Raider 2 în CD-ul inserat în numărul 3 al revistei LEVEL. Aşa că...go and get it!

Pa!

## Antonesei Timotei, Suceava

Salut şi îţi urez şi ție un „bine ai venit” în rândurile LEVEL-iştilor. Redacţia noastră are următoarea adresă de e-mail: level@chip.ro. I hope u get it! Aşteptăm mesajele tale. În legătură cu jocurile 7th Legion şi celălalt, mă rog, nu prea am înţeles ce-ai scris, nu ştiu dacă putem face mare lucru. 7th Legion l-am avut pe CD-ul din numărul 2 şi, în general, încercăm să punem pe CD demo-urile celor mai noi jocuri care apar. Asta e!

Pe curând!

## Vârlan Vlad, Giurgiu

Hi!

Sugestia ta e binevenită şi cred că vom avea şi aşa ceva în LEVEL. Nu am auzit încă nimic despre Mortal Kombat 4 şi când o să auzim poţi fi sigur că vom face un articol pe cîste.

Salut!

## Ionuţ Ghionea, Bucureşti

Welcome to LEVEL!

Hei, da' pot zice că faci o muncă extrem de interesantă! Ce să-ţi spun? Încearcă să iei legătura cu ceva firme din străinătate, prezintă-le conceptul, eventual un demo şi... here u r! O să devii mai bogat decât crezi. Ăsta-i sfatul meu. Dacă

publici jocul aici nu o să ai nici un succes – nu o să vinzi mare lucru. Gândeşte şi tu logic: de ce să cumpăr un titlu românesc (care ar trebui să fie neapărat pe un CD) când pot să cumpăr poate la acelaşi preţ un joc renumit lansat de marea firmă X. Hm, ce zici? Ia nişte numere de telefon de pe Internet, ia legătura cu ceva producători şi distribuitori şi vezi ce se întâmplă. Poate vei avea noroc, oricum eu îţi doresc asta! Mai scrie-ne, eventual ne poţi trimite chiar şi un press-release despre joc. Încă o chestie, numele ales de voi e super!

Despre DirectX, MP3 şi sistemul regiştrilor găseşti pe Internet tone de material. Numai timp şi răbdare să ai!  
Succes!

## Duhnea Adrian, P. Neamţ

Salut!

Suntem bucuroşi de scrisoare şi de faptul că ne mai scrie şi cineva care dispune de un sistem destul de performant. Tatăl tău te-a păcălit, e bine să ai o placă 3Dfx, raportul preţ/performanţă fiind extrem de bun, mai ales acum când majoritatea jocurilor sunt concepute pentru acest gen de placă grafică. Sfatul meu e să-l baţi pe tata la cap să-ţi ia o placă 3Dfx cu set de cipuri Voodoo. Plăcile cu Voodoo 2 sunt un pic cam scumpe şi după părerea mea, nici nu oferă calitatea aşteptată, raportul preţ/performanţă fiind destul de scăzut. O placă Voodoo costă în jur de 130 USD. Succes şi la concurs! Poate ai să câştigi!

Pe data viitoare!

## Imreh Székely András, M-Ciuc

Salut!

O să ai o surpriză peste vreo câteva luni bune. O să ai o copertă pentru CD colorată, frumoasă etc. Aşa cum îţi doreşti. Frumos gestul tău şi îţi mulţumim pentru asta! Mai scrie-ne... tot la fel de interesant.

Servus!

## LEVEL recomandă...

Instalarea a minim 32MB RAM în calculatorul personal. Achiziţia nu este foarte costisitoare, dar vă va scuti de cârâitul monoton al hard-disk-ului când încărcaţi un joc sau un nivel. Însă unele jocuri, precum Unreal, preferă 64MB. În curând multe altele le vor urma exemplul.

## Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108. Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!





**VTCD VIDEOTON**  
**Compact Disc Factory Ltd.**

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

H u n g a r y

**10 YEARS**

**IN THE CD INDUSTRY...**



**COMPACT DISC**  
**COMPACT TECHNOLOGY**  
**COMPACT SERVICE**



**VIDEOTON**

☎ +36-22-329-132

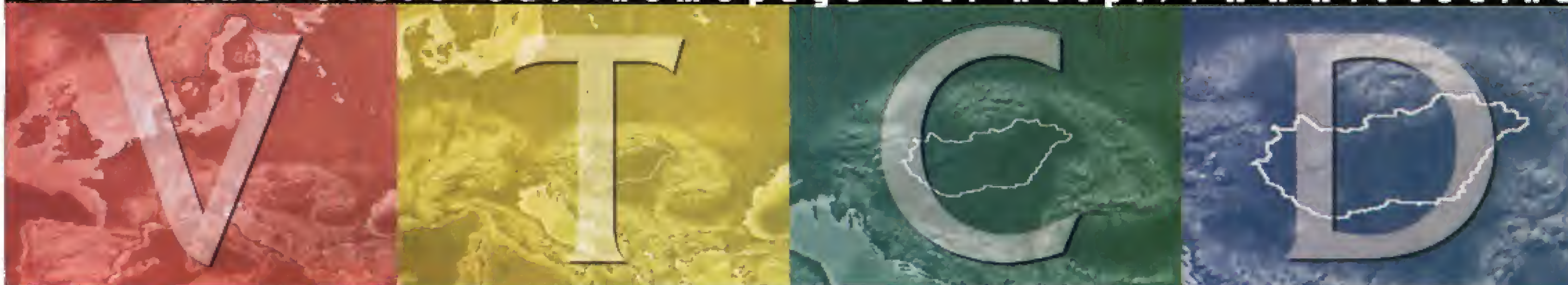
Fax: +36-22-329-133

E-mail: [vtcd@mail.datanet.hu](mailto:vtcd@mail.datanet.hu)

✉ Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>







Ubi Soft srl  
Sos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25  
Bucuresti  
Tel/Fax: 411.10.45  
E-mail: sserban@ubisoft.ro  
<http://www.ubisoft.com>  
<http://www.guillemot.com>  
CAUTAM DISTRIBUTORI IN TOATA TARA!



# SPORTS

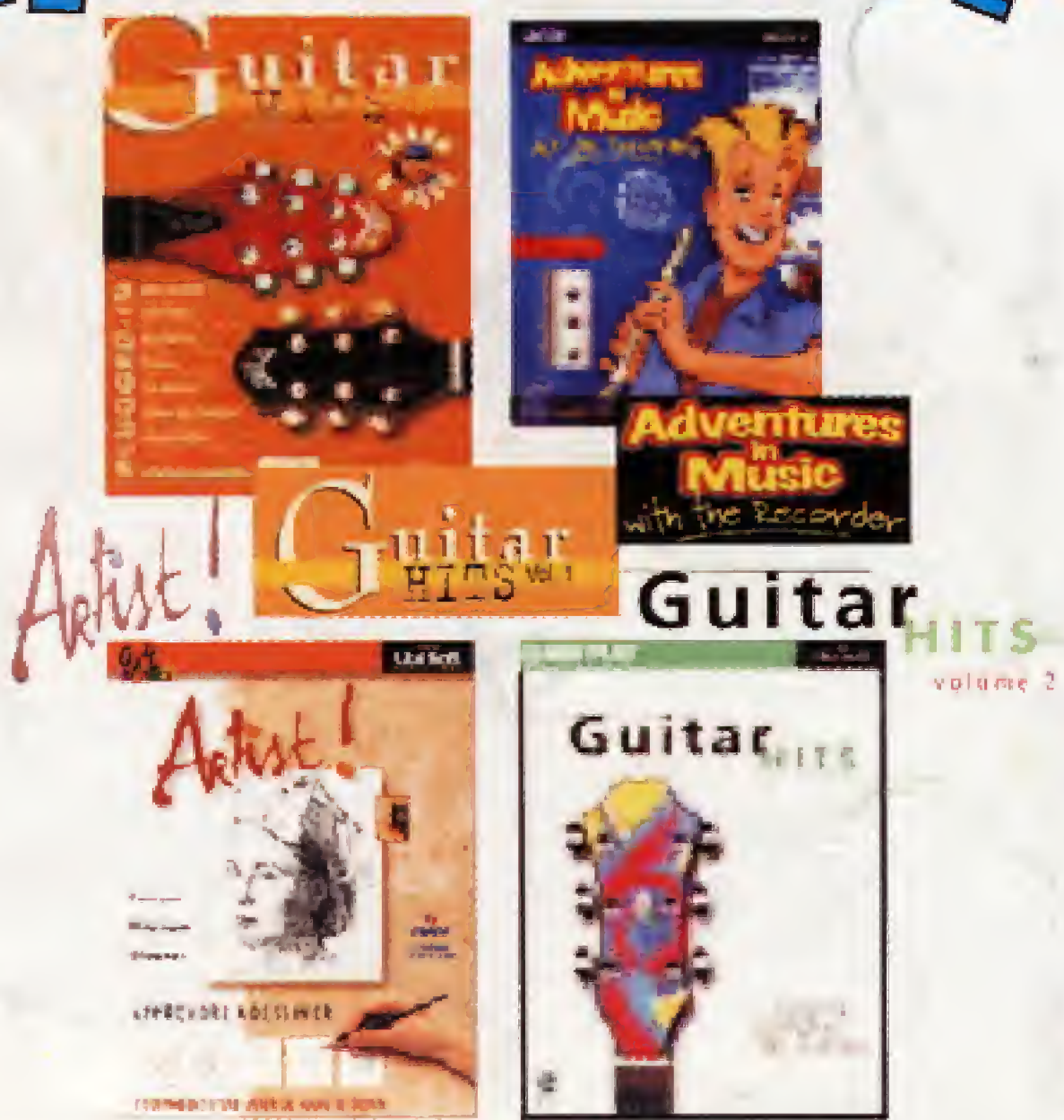


# ACTION



# ADVENTURES

# LEARN & PLAY







SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16
		17	18	19	20	21
		22	23	24	25	26
		27	28	29	30	31

**CHIP**  
vă rezervă  
toamna aceasta  
o surpriză!

**O C T O B E R**

Folosiți-vă imaginația încercând să descrieți cât mai exact  
obiectul ascuns sub fila de calendar și veți avea o nouă surpriză!

Trimiteti răspunsurile pe adresa: OP 13 CP4, 2200 Brașov cu mențiunea "imaginație"

**CHIP**

ghidul dumneavoastră în lumea IT